

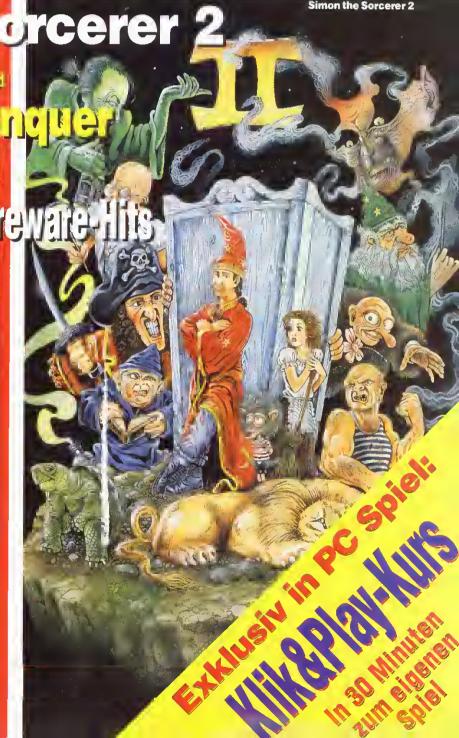
Emilieh da: Der Swategie-Hammer von Westwood

Command & Cong

Zusätzlich auf der PC-Spiel-CD

12 Top-Demos, 12 Shareware-H

Hier sollte sich die Heft-CD befinden. Wenn sie fehlt, wenden Sie sich bitte en den TROMC-Verlag.



Terminal relocii



SHAREWARE-VERSION JETZT IM HANDEL!

DIE 3D-UMGEBUNGEN SIND EINFACH ATEMBE-RAUBEND... DIE WELTEN SIND MIT NICHTS WAS MAN IN ANDEREN COMPUTER-SPIELEN GESEHEN HAT VERGLEICHBAR." GOMPUTER PLAYER, APRIL '95

> "TERMINAL VELOCITY IST EINE MIXTUR AUS SPANNENDER ACTION UND FAST FÜHLBARER SCHWERKRAFT ... " STRATEGY PLUS. März ¹95









DIE FEATURES DER VOLLVERSION:

- SCHNELLE 3D-GRAFIK MIT TEXTUREN.

- DREHUNGEN UM 360° GRAO MOGLICH. 9 UNERFORSCHTE PLANETEN 27 LEVELS ÜBER 400.000 QUAORATMEILEN GELÄNDE.
- 70 MEGABYTE AN ANIMATION N (CD-ROM)
- BIS ZU 8 SPIELER IM NETZWERK
 OOER 2 SPIELER ÜBER MODEM / LINK
- REALISTISCHE LUFT-/BODENKAMPFSZENEN
- · COMM-BAT MOOUS
- PROFESSIONELLER SOUNOTRACK UNO OIGITALISIERTE SOUNOS (CD: BIS 44 KHZ)
- · SUPER-VGA-UNTERSTÜTZUNG (CD-ROM)

DIE SHAREWAREVERSION VON TERMINAL VELOCITY IST EIN AUSZUG AUS OER VOLLVERSION UND ENTHÄLT NUR 3 DER PLANETEN. AUF OER SHAREWARE-CD-ROM SING AUFWENOIGE FILM-ANIMATIONEN (11 MB) zu sehen.

"DER ZAUBER DIESES SPIELES SIND DIE RIESIGEN. UMFANGREICHEN LEVELS, DIE BELIEBIG ERFORSCHT UND DURCHKÄMPFT WERDEN KÖNNEN." COMPUTER GAMING WORLD. MAI 95

Terminal Velocity Shareware CD-ROM Best.Nr. CDR2106

Terminal Velocity Vollversion CD-ROM Best.Nr. CDR2107

Terminal Velocity Vollversion 3,5" Disk Best.Nr. V10-853















Die Top 5 des Monats September

A us dem Feld der im
Heft vorgestellten
Spiele-Neuerscheinungen
kürt die Redaktion alle vier
Wochen die besten Games
des Monats. Hier sind sie
also, die "Top 5" der PC Spiel
im Monat September sowie
die entsprechenden Stimmen der einzelnen Redakteure. Ebenfalls ermittelt
wurden die beste Grafik und
der beste Sound in einem
Spiel im Monat September.

Beste Grafik: Simon the Sorcerer 2

Bester Sound: Command & Conquer



- 1. Spoce Quest VI
- 2. Simon the Sorcerer 2
- 3. Shonghoi Great Moments



- 1. Space Quest VI
- 2. Simon the Sorcerer 2
- 3. Tyrion



- 1. Commond & Conquer
- 2. Micro Mochines 2
- 3. Spoce Quest VI



- 1. Commond & Conquer
- 2. Simon the Sorcerer 2
- 3. Doppelkopf für Windows



- 1. Commond & Conquer
- 2. Space Quest VI
- 3. Simon the Sorcerer 2



- 1. Simon the Sorcerer 2
- 2. Space Quest VI
- 3. Tyrion



Simon the Sorcerer 2

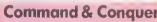
Zauberlehrling Simon, Liebling der Adventurefans, stürzt sich in neue Abenteuer, die in jeder Beziehung phantastisch sind. Grafik, Sound und Gameplay sind vom Feinsten, dazu gibt's jede Menge Humor, Wer sollte da widerstehen?

Seite 66



Space Quest VI

Roger Wilco, der besenschwingende Held aller Galaxien, hat's wirklich nicht leicht. Ein ums andere Mal rettet er die Welt, und doch wird er von böswilligen Vorgesetzten immer wieder zum Hausmeister degradiert. Seine neuesten Erlebnisse sind noch aufwendiger, sprühen noch mehr vor Humor als alle vorhengen. Man muß einfach dabeisein.





Seit Monaten schon wird über die Firma Westwood und ihr Strategieabenteuer geredet. Jetzt ist es endlich da, und das Warten hat sich wirklich gelohnt. Atemberaubende Zwischenanimationen, hervorragender Sound und eine anspruchsvolle Spielaufgabe verbinden sich zu einem rundum gelungenen Produkt.

Seite 64

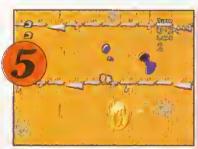


Tyrian

Ballerspiele sind einfach immer wieder schön. Dieses kann mit den besten im Genre locker mithalten. Vorläufig gibt's nur eine Shareversion, aber die bietet bereits alles, was Actionfreunde in derartigen Games lieben. Einen Probeflug sollte man sich keineswegs entgehen lassen.

Seite 76

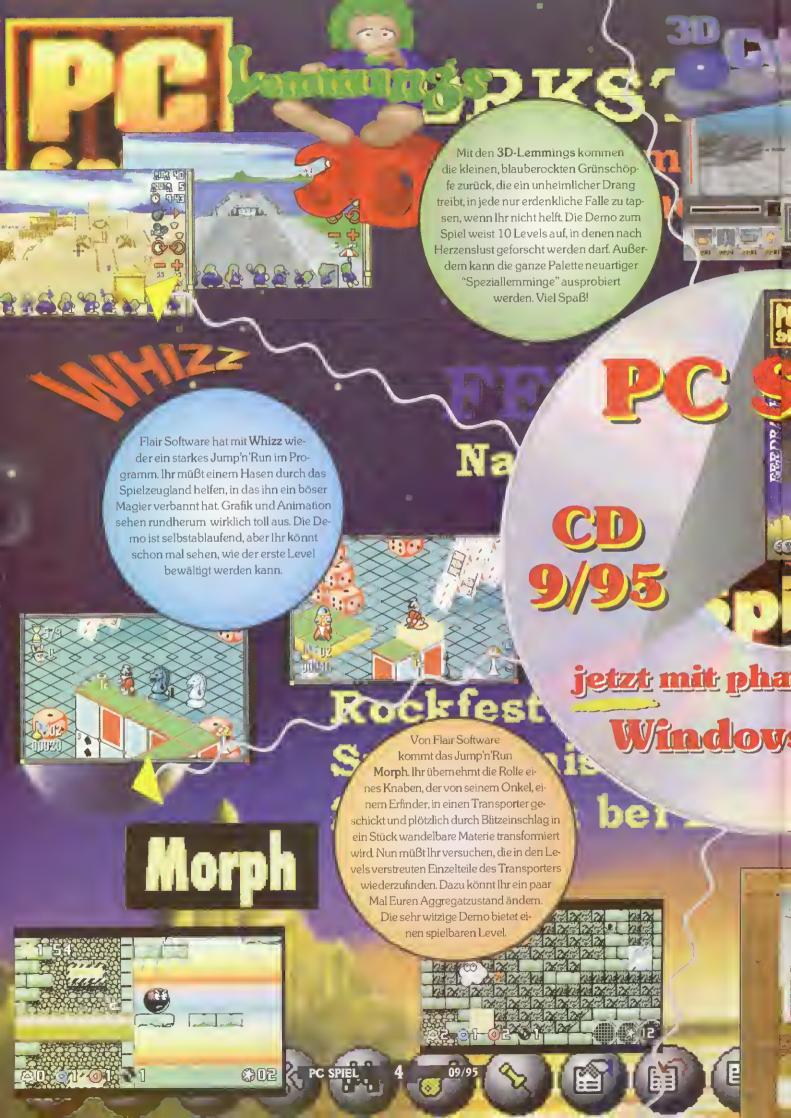




Micro Machines 2

Wem die Formel-1-Übertragungen mit dem Dauersieger Michael Schumacher noch ein wenig Zeit lassen, der sollte sich zwischendurch selbst ins Rennen stürzen. Und das geht bestimmt nicht kurzweiliger als mit Micro Machines 2. Wenn Miniaturautos oder -boote über Schreibtische rasen oder in der Badewanne kreisen, bleibt kein Auge trocken.

Seite 70





IMPRESSUM

Herausgeber Christian Widuch

Chefredakteur Stefan Martin Asef (sma, verantw.)

Stelly. Chefredakteurin

CD-Redaktion (Ltg.) Jürgen Borngießer (jb)

Chefin vom Dienst Heike Wiegand (wi)

Redaktion Jürgen Bomgießer (jb), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Schlußredaktion Helga Koch

Autoren dieser Ausgabe Thorsten Becker, Roland Heibert, Antje Hink (ah), Heinrich Hink (hs), Ralf Nebelo (m), Rainer Scheer, Michael Suck (msu), Andreas Lober (al)

Korrespondenz England Derek dela Fuente (ddf)

Cornics Matthias Neumann

Titel
Simon the Sorcerer 2, © Adventure Soft

Layout Dirk Anhof (verantw.)

DTP-Gestaltung Regina Sieherfreyn, Christian Siehert, Michaela Huss, Katja Braun

Etektronische Bildbearbeitung Jörg Stockheim

CD-Gestaltung Roman Müller Iverantw.), Volker Vogeley, Hajo Schulz

Anzeigenleitung Uhrch Laulerbach "Tel: (0 56 51) 97 96-25

Anzeigenverkauf & Mediaberatung Torsten Bonin, Tel.: (0 56 51) 97 96-12 Claudia Aussmann, Tel.: (0 56 51) 97 96-15 Gerlinde Rachow, Tel.: (0 56 51) 97 96-14

TRONIC-Verlag, Anzeigenbüro München Münchner Str. 17, 85540 Haar Tel: 089/4569 14-12, 17 Fax: 089/4569 14-10

Anzeigendisposition Sabine Schmauch, Tet: (05651) 9796-16 Fax: (05651) 9796-44

Reprösentant im Ausland GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London Wil 125 H, Phone: GB (071) 2215462, Fax: GB (071) 2290795

Reproduktion REPRO-Geselischaft für Druckformherstellung inbH. Kassel

Werbeagentur & Belichtungsservice Rechl. Wanfried-Aue

Druck und Gesamtherstellung Druckerei Jungfer, Herzberg

CD-Produktion Sono Press, Gülerslo

. Vertrieb VPM Pabei Moewig KG, 65047 Wiesbaden. Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel). Österreich, Schweiz

Abonnement
Der Abonnementpreis beträgt im Inland 109 DM für
12 Ausgaben. Darin enthalten sind die gesetzliche
Mehrwertsteuer und die Zustellgebühren.
Der Abonnementpreis im Ausland betragt 124 DM.
Übersee auf Anfrage.

Abonnement-Verwaltung Anja Frieß, Tel (05651) 9796-19

Bankverbindung
Eropfänger: TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG
Institut Postgiroamt Frankfurf/M,
BLZ:500 100 60, Kto.Nr. 244 35 - 603
Sparkasse Werra-MeiBner,
BLZ: 522 500 30, Kto.Nr. 63 800
Wiff bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit
Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
TRONIC Verlag GmbH& Co KG,
Redaktion, Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege,
Tel: 0.56.51/97.96-58. Faxe 0.56.51/97.96-55
Verwaltung/Vertrieb, Bremer Str. 10a,
D-37269 Eschwege,
Tel: 0.56.51/97.96-0, Faxe 0.56.51/97.96-44
Gesch: Ltg./ Marketing: Hessenring 32.
D-37269 Eschwege,
Tel: 0.56.51/9.29-144.BTX: 0.56.51/9.29-0.001

Der Inhalt diesen Ausgabe wurde auf **umweltfreund-lichem Papier** gedruckt bei dessen Fertgung nur noch elementarchlorfer gebleichter Zeilsoff zum Einsatz kommt Das Papier verfügtüber einen wesentlich geringeren Dioxit Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei

Manuskripte und Programme

Urheberrecht

Unleberrecht
Alle en PC Spiel veröffenlichten Beitrage und urheberrechtlich
geschulzt. Alle Rachte, auch Übersetzungen vortehalten
Reproduktionen jeder Act Pclokophen, Micholin, Erfassung en
Datenvera übertungsanlagen uswi. Deduden der schriftlicher
Genehmigung des Verlages.
Befindet sich die Heif-CD nicht auf dem Tiel wenden Sie sich
bine an den TRONIC Vorlag (Adnesses u.d.)



Space Quest VI

Seite 104

Spotlight

Nachrichten, Neuheiten, Trends	3
Die Heft-CD 9/95	4
Bretthupferl18	8

Report

Westwood	.24
Zu Besuch in der Command&Conquer-	
Schmiede	
Interplay	.26
Kinohits auf dem PC	
7th Level	.28
Lernsoftware vom Feinsten	

Thema

Cheaten, aber richtig	.32
Erfolgreicher spielen mit legalen Mogele.	ien
Schmökern und daddeln	.36
Vom Buch zum Spiel und umgekehrt	
Per PC durch die Zeit	.40
Spiele mit historischem Hintergrund	

Lupe

Star Trek - TNG: A Final Unity86 Picard und Ryker zeigen Euch den Weg durchs Spiel

Seite 102 Ascendancy



Werkstatt

Startdisketten	90
Die optimale Konfiguration für jeden Zwe	ck
Werkstatt-Tips	95
Klik&Play-Tutorial	96
In 30 Minuten zum eigenen Spiel	
ID - 1 21	

III 30 Militateri zani etgeneri Spier
Rubriken
Impressum6
Flimmerkiste30
Heft im Heft, CD-Booklet51
Topaktuell vor Jahren91
Kleinanzeigen, Marktplatz82
Audio-Spuren92
Bücherkiste94
Kates Klappe106
Leserbriefe109
Vorschau110

Comic

Alone in the Dark 3 - Teil 7 ... © Vents d'Ouest/Infogrames

Report: 7th Level

Seite 28





Auf einen Blick... Das aktuelle Spieleangebot Command & Conquer 64 Strategie satt von Westwood Simon the Sorcerer 2..... Neue Abenteuer des Zauberlehrlings Lords of Midnight..... Grafisch opulentes Rollenspiel Micro Machines 2......70 Autorennen aus der Vogelperspektive Dungeon Master 2 _____72 Die Fortsetzung des acht Jahre alten Rollenspielklassikers Handel im Jahrhundert der Entdecker Shareware-Ballerspiel von EpicMegaGames Powerhouse......77 Wirtschaftssimulation à la Sim City Doppelkopf für Windows.....78 Das beliebte Kartenspiel in der PC-Version Das Werkzeug, um eigene 3D-Games

Jewels of the Oracle _____81 Für helle Köpfe und Denker Nectaris... Das Battle Isle-Vorbild jetzt auch für den Shanghai Great Moments......85 Mahjongg mit Extras Mirage......100 Surrealistischer Adventure-Western Crusade (Preview)101 Greenwood läßt die Feldherren handeln Ascendancy (Preview)102 Der Weltraum – unendliche Strategien Die neuen Abenteuer des Roger Wilco Schatten des Imperiums (Preview) ... 106 Battle Isle geht in die 3. Runde Fade to Black (Preview) Bald kommt der Flashback-Nachfolger Combat Air Patrol......108 Jet-Piloten im Golfkrieg-Einsatz



Traumfabriken

Es gibt wohl niemanden, der nicht schon das Wort von der "Traumfabrik" Hollywood gehört hat. Gemeint ist ursprünglich eine Industrie, die ihre Ware mittlerweile wie am Fließband produziert. Geschickt werden immer wieder die gleichen Versatzstücke (die sich als erfolgreich erwiesen haben) zusammengefügt, neu verpackt und mit einem in der Regel sicheren Gewinn verkauft. Außenseiter haben aus dem Stand heraus nur eine minimale Chance, sich durchzusetzen, und ihre zum Teil wirklich innovativen Ideen versprechen häufig erst dann den großen Erfolg, wenn sie später von den etablierten Firmen für eigene Projekte adaptiert werden.

Es ist kaum zu übersehen, daß auch die Spielebranche diesem System nacheifert. Die Frage bleibt, ob wir Spieler uns darüber freuen dürfen? Sieht man sich die wirklich Großen im Geschäft mit der Unterhaltungssoftware an, dann kann man sich bereits heute des Eindrucks nicht erwehren, daß die sichere Kalkulation wichtiger ist als das Produkt selbst.

Nicht daß uns auf diesem Wege minderwertige Ware verkauft würde, im Gegenteil: Die Produktionsstandards sind hoch, Erwartungshaltungen werden eher selten enttäuscht, die klar definierte Zielgruppe darf fast immer zufrieden und

Fans können oft sogar begeistert sein. Warum also meckem?

Blicken wir noch einmal zurück zur Filmindustrie. Die ist für viele identisch mit dem Begriff Hollywood, und dagegen steht allenfalls noch der sogenannte Autorenfilm. Auf der einen Seite gibt's das große Geld, mit dessen Hilfe oft nichts als leere Luft zum respektablen Publikumsrenner aufgeblasen wird, auf der anderen Seite jede Menge kreatives Potential, dem aber nicht selten durch den Mangel an Mitteln die Möglichkeit zur freien Entfaltung genommen ist.

Bei den Spielen ist die Lage bei weitem nicht so emst, aber von der Tendenz her ähnlich. Da gibt es eine Reihe phantastischer Spielideen, die mit unzureichenden Mitteln in zu knapper Zeit mehr oder weniger verhunzt, und eine ähnlich große Zahl von Titeln, die eigentlich nur vom beeindruckenden Drumherum – in erster Linie von Grafik und Sound – vor der Bedeutungslosigkeit bewahrt werden. Als Spieler tun wir uns alle schwer damit (wir als Journalisten besonders), der ersten Gruppe abseits aller anderen Erwägungen einen kleinen Bonus und der zweiten einen Malus zuzugestehen. Und trotzdem wäre es wohl am besten, wir würden genau das tun, damit sich nicht irgendwann die ganz große Langeweile breitmacht.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünschen Euch

Stefan

und die PC-Spiel-Redaktion

Sierra macht Service

Sierra bietet ab sofort einen Komplettservice via Tele-



fonleitung an: Hotline, Hot-Fax, Hintline und eine Mailbox. Hier die Nummern für Deutschland:

Hotline 06103/994040, Hot-Fax 06103/994035, Mailbox 06103/994041, Hintline 0190/515616.

Die Hotline ist montags bis freitags zwischen 9 und 19 Uhr besetzt, alle anderen Leitungen sind jederzeit erreichbar. Achtung: Die Hintline läuft unter dem 0190-Takt: Das bedeutet, daß zehn Minuten telefonieren 11,50 DM kosten!

Kölner Tre

Tine der wichtigsten Messen für Computerspiele in Deutschland wird wieder in Köln ihre Tore öffnen: Die "Computer '95" läuft vom 10. bis zum 12. November auf dem Messegelände. Jeweils von 9 bis 18 Uhr geht es rund um die Spielewelt in Sachen PC, Amiga und Konsolen. Ein Großteil der Aussteller wird natürlich den Schwerpunkt auf die PC-Software legen. Aber auch in Sachen neuer Konsolen (Playstation, Saturn, Jaguar, 3DO und Ultra 64) wird es haufenweise Informationen geben. Insgesamt rechnet man mit bis zu 300 Ausstellem. Also unbedingt im Kalender vormerken.

Is ja eh Klasse!

denn nicht geme einen Mercedes der neuen E-Klasse zu Hause in der Garage stehen? Wem es reicht, ihn schon einmal im CD-ROM-Laufwerk probezufahren, der sollte sich die Präsentations-CD sichem. Bestellen könnt Ihr sie für 10 DM bei der Mercedes-Info-Line unter der Rufnummer 0130/0140.

Die CD enthält neben einem interaktiven Katalog eine Menge techni-



Technische Informationen



Multimediale Präsentation

sche Informationen zur Nobelkarosse sowie eine multimediale Vorstellung von über einhundert Jahren Mercedes-Benz-Tradition.

Muppets als Spiel

Activison plant zum nächsten Frühjahr eine Umsetzung des Films Muppet Treasure island als Spiel. Der Film soll übrigens ebenfalls im Frühjahr herauskommen. Für die Rechte



und die Produktion des Spiels will Activision 2,5 Millionen US-Dollar hinlegen. Den Part des Long John Silver wird Tim Curry (Rocky Horror Picture Show) übernehmen.

Tim Curry spielt im Muppet Treosure Island den Long John Silver

PC SPIEL

Noch'n Flipper

le Firma 21st Century Entertainment hat jüngst die Windows-Ausgabe ihres Spiels Pinball Mania veröffentlicht. Vier Tische sind qualitativ so unterschiedlich wie ihre Na-





men. Bei Tarantula überzeugt der gute Sound, dafür gibt es relativ wenig Spiel, weil es die Silberkuael stets in die beiden Außentaschen zieht. Jailbreak, der beste Tisch Im Angebot, überzeugt dadurch, daß man strategisch flippern muß, um am Ende viele Punkte zu haben. Dazu gibt es nette grafische Effekte. Bei Kick Off aibt's eine Zwei-Kugel-Option, und schließlich 1st da noch Jackpot, der Tisch, der einen ein-





armigen Bandidten und andere Casino-Gan in sich vereint, dafür aber eine Musik bietet,

hart an der Schmerzgrenze liegt. Besonders i

erfreulich: Jedesmal wenn man einen Tisch v

läßt, wird Windows neu gestartet.

Cyber-Café in Frankfurt

Eine Mischung aus Kommunikationszentrum und Bistro-Café eröffnet dieser Tage in Frankfurts Innenstadt Cyber's bietet Internet-Anschlüsse, Virtual-Reality-Geräte und Trinkkultur auf 300 qm direkt über der Frankfurter Zeil. Weitere Infos gibt es unter der Internet-Adresse: cybers@intemet.de

Strategietips zu Jagged Alliance

Vorbildlich zeigt sich die US-Firma Sir Tech. Für ihr letztes Spiel, Jagged Alliance, kommt jetzt ein Handbuch in Sachen Strategie und Geheimnisse auf den Markt. Wie schon beim Buch zum Rollenspiel Wizardry 7 werden auch in diesem Nachschlagewerk alle Rätsel und Geheimnisse gelüftet. Zudem gibt es eine Walkthrough und haufenweise Tips für Kampf und Geldma-

nagement im Spiel. Der Wälzer ist zur Zeit nur direkt von Sir Tech als Import in englischer Sprache zu beziehen. Die Adresse: Sir Tech, P.O. Box 245, Ogdensburg Business Center, Suite 2E, Ogdensburg, New York 13669.



NICKELODEON



Die Geschiehte von Orpheo's Fluch







...Hast Du Angst vor der Dunkelheit?

Professionelle Unterhaltung... zwischen konventionellem Grafik-Adventure und interaktivem Film"

CINAR

ou Afraid of &

PC PLAYER 5/95



PC CD-ROM

NEMWEDIA"

Erhältlich in Kaufhausern, im Unterhaltungs-Elektronikfachhandel, im PC- und Software Fachhandel

© 1995 Viacom International Inc. All Rights Reserved, Nickela teon and its logos, titles and related characters are undemarks of Viacom International Inc.

Drei auf dem Weg nach Legendarion

s erging der Ruf an alle Fantasy-Freunde: Beschreibt den

Weg nach Legendarion, die Welt, in der alles möglich und nichts wirklich ist! Das Gewinnspiel der Ausgabe 5/95 verhieß den Schöpfem der drei schönsten und originellsten Live-Rollenspiel-Figu-



ren (und der dazugehörigen MiniPlots) eine kostenlose Teilnahme an
der Legendsy '95,
dem großen Sommer-Event des hannoverschen LiveRollenspiel-Veranstaiters Unicom
Deutschland.

Scharen phantasievoller PC-Spiel-

Leser haben die Gelegenheit genutzt, sich mal eine richtig skurrile Story auszudenken. Das Lesen der kurzen Stories und das Kennenlemen der einzelnen Phantasiehelden war ein echtes Vergnügen - nicht nur für uns, sondern auch für die Leute von Unicom Deutschland. So manches Element aus den Einsendungen wird bei der Legendsy oder anderen Live-Rollenspiel-Events am Lagerfeuer wieder auftauchen, sich in Sagen und Legenden verfestigen und so mit der Zeit zum Bestandteil der Rollenspielszene werden. Bei rund dreißig Einsendungen, die in die engere Wahl kamen, war das Ermitteln der Sieger alles andere als leicht. Schließlich haben aber doch drei ldeen das Rennen gemacht. Hier nun die Namen der glücklichen Gewinner, die sich die Siegerstories ausgedacht haben:



Barbara Moser, Wien, Österreich Sven Nowotnik, Solingen Maik Baier, Braunschweig

Die Gewinner sind rechtzeitig telefonisch benachrichtigt worden und befinden sich, wenn ihr dieses Heft in

der Hand haltet, bereits mitten im Abenteuer. Was sie auf der Burg Kasperk in der tschechischen Republik zwischen Zwergen, Elfen, Gnomen, Orks, Edelleuten und Druiden erleben, sollt Ihr natürlich auch erfahren – wir werden im Rahmen eines kurzen Artikels in einer der nächsten Ausgaben der PC Spiel darüber berichten.

Alone in the Dark 3 (Comic): Was bisher geschah

dward Camby, Fachmann für Übernatürliches, ist in der Geisterstadt Slaughter Gulch auf der Suche nach seiner Freundin Emily. Die wollte dort mit einem Filmteam einen Westem drehen. In der Stadt ist jedoch keine Spur von der Filmcrew. Dafür hat Edward aber eine Menge Untoter im Genick, die seinem Leben ein Ende



bereiten wollen. Eine halsbrecherische Flucht beginnt, bei der Camby feststellen muß, daß Bleikugeln nicht viel ausrichten. Schließlich findet er doch eine Spur von Emily – ein Tagebuch. Wird er Emily den Händen des Bösen entreißen? Lest selbst ...
Teil sieben des zwölfteiligen Comics ist wieder in

Teil sieben des zwölfteiligen Comics ist wieder in der Mitte dieser Ausgabe zu finden. Der vollständige Comic erscheint im Splitter-Verlag, Gollier Str. 16, 80339 München, Tel.: 089/506778.

Add-on für Flight Sim 4 und 5

Von Canyon steht jetzt eine Addon-CD für den Microsoft Flight-Simulator, Versionen 4 und 5, ins Haus. Mehr als 1000 Sharewaresze-

narien sind auf der CD. Vom Trip zu den Bahamas bis zum Rundflug über die Lüneburger Heide ist so ziemlich alles dabei, was das



Fliegerherz begehrt. Natürlich stehen auch neue Flugmodelle zur Verfügung. Eigene Editoren sind ebenfalls vorhanden.

Das Teil soll um die 20 Mark kosten und kann beim CD-ROM-Verlag Simon, Schulze-Delitzsch-Weg 12, 89079 Ulm, Tel.: 0731/946660 bestelltwerden.

König der Löwen wird interaktiv

Der Kinohit König der Löwen wird jetzt als interaktives Spiel umgesetzt. Die Walt Disney Company kündigt bis Weihnachten die englische Version an. Im Frühjahr '96 soll dann auch eine deutsche Version für Windows auf den Markt kommen. Das Produkt wird auf jeden Fall für das etwas jüngere Publikum zugeschnitten sein.

Zwei Sticks an einem Port

Simpel und doch praktisch: Das zeichnet den Alfa Twin aus. Mit Hilfe dieses Zusatzgeräts können ohne weiteren Aufwand zwei Joysticks oder -pads an eine Schnittstelle gehängt werden. Das funktioniert im Einspieler und im Zweispielermodus. 39 Mark soll der Spaß im Fachhandel kosten. Weitere Infos gibt's bei AB Union Electronic Handels GmbH, Lise-Meitner-Str. 1, 85716 Unterschleißheim, Tel.: 089/3174957.

Max Design jetzt wieder in Österreich

Nachdem sich Max Design (Albert Lasser, Martin Lasser und Wilfried Reiter) von ihrem früheren Partner Bruno Liftin (Sitz in Paderbom) getrennt haben, sind sie jetzt wieder im österreichischen Schladming ansässig. Neben einigen kleineren "Unstimmigkeiten" sei vor allem Österreichs Beitritt zur EU das ausschlaggebende Argument für den Weg zurück nach Österreich gewesen, so die offizielle Verlautbarung von Max Design. Noch im Herbst soll von den Max Designem eine neue Börsensimulation namens Cleaning House auf den Markt kommen. Das Paderbomer Büro um Bruno Litfin wird in Zukunft weiter unter dem NEO-Label auftreten. Die nächsten Titel dort werden Dark Universe, Cedric und Whale's Voyage II: Die Übermacht sein. Gerüchte, daß Max Design in Richtung Softgold unterwegs sei, wurden aus Schladming dementiert.

Das Verlies öffnet wieder seine Tore...



THE LEGEND OF SKULLKEEP

Wer wagt es in die Unterwelt hinabzusteigen? In eine Welt voller dunkler und rätselhafter Verliese und Kerker, geheimnisumwitterter Dörfer und neuer, unheimlicher Kreaturen. Die Legende von Skullkeep wartet auf euch...







realistische Kempf-Action in Echtzeit









TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN: PC CD-ROM und Floppy: IBM und 100% kompatibel, 3860X/33 oder schneller, 4 MB Speicher (3 MB EMS.), DOS 5.0 oder höher, VGA, unterstützt alle gängigen Soundkarten und eine Microsoft kompatible Mouse. MAC: System 6.0.7, oder höher, 256 Ferben 2,5 MB Speicher, AMIGA: Benötigt AMIGA 1200, 2000, 2500, 3000, 4000 mit Workbench 1.2

1994 Interplay Praductions Ltd. and Software Heaven. Dungson Master is a trademark of Software Heaven, Inc. All rights reserved.

Surfin' WWW Andreas Lober unterwegs im Internet

Ein Rechner, ein Modem, ein Internet Zugang, und schon kann's losgehen mit der multimedialen Reise ins World Wide Web. In Zukunft präsentieren wir an dieser Stelle ausgewählte Ziele.

Für alle Cartoon-Fans mit schrägem Humor ist Where the Buffalo Roam ein gefundenes Fressen. Unter

http://plaza.xor.com/wtbr/index.html

gibt's regelmäßig neue Bildchen, wenn man mal wieder richtig lachen oder sich an den Kopf fassen möchte. Außerdem gibt's eine Bibliothek älterer Kunstwerke aus dieser Reihe.



Eine Reise durch die Gehimwindungen verrückter Netsurfer: So könnte man vielleicht The Wacky World Wide Web Adventure passender betiteln. Keine Grafik oder durchgezogene Handlung, aber dafür um so mehr blödsinnige Ideen gibt's in diesem Online-Multiple-Choice-Adven-

Where the Buffalo Roam

ture. Wer zum Beispiel seine Seele an Bill Gates verkauft, wird bald herausfinden, daß die Fehlerkorrekturabteilung im Hause Microsoft eine herausragende Bedeutung hat "– Das Beste: Wenn einem die vorgegebenen Handlungsmöglichkeiten nicht gefallen, kann man selbst welche erfinden, die dann andere Spieler auch wählen können. So wächst das Ganze ständig an und ist sozusagen ein internationales Werk. Mitmachen kann man unter

http://ugweb.cs.ualberta.ca/hubick/adventure/adventure.cgi

Wer sich für Shareware und Demoversionen kommerzieller Spiele interessiert, findet auf unserer Heft-CD Monat für Monat einiges Interessante. Wem das nicht genügt, dem hilft Games on the Internet weiter. Die umfangreichste Bibliothek aller über FTP downloadbaren Spiele umfaßt mehrere hundert Titel, alle mit Kurzbeschreibung und FTP-Adresse. http://wcl-rs.bham.ac.uk/GamesDomain/lordsoth ist eine wirklich nützliche "Homepage".

Das seltsamste Bier meines Lebens habe ich letztes Jahr in San Luis Opispo, halbwegs zwischen S.F. und L.A., getrunken; es war mit Beerengeschmack parfümlert. Mit dem

normalen Hellen war es allerdings auch nicht so weit her, so daß eine Warnung an alle Bierfreunde, die sich auf die Beer & Brewerys Homepage (http://www.mind-spring.com/jlock/wwwbeer2.html) stürzen wollen, ange-



bracht ist Dort geht es vor allem um US-amerikanischen Gerstensaft. Wer darunter eine halbwegs trinkbare Marke findet, soll es mich vor meinem nächsten Urlaub wissen lassen, und zwar unter folgender E-mail-Adresse, an die Ihr auch Vorschläge für diese Kolumne und Kritik richten könnt:

andreas.lober@student.uni-tuebingen.de.



er Jump'n'Runs satt hat, Strategie-Games nicht mehr sehen kann und Simulationen langweilig findet, der greift seit neuestem zum "Interaktiven Film". Zwar ist dieses Computerspielgenre das jüngste im Bunde, bringt aber mittlerweile in schöner Regelmäßigkeit Bestseller hervor. Silent Steel nennt sich der neueste Zuwachs, der für sich in Anspruch nimmt, anders zu sein als die anderen.

Die USS Idaho, ein U-Boot der Ohio-Klasse, bestückt mit 24 Trident-Atomraketen, wartet darauf, daß der Spieler den Platz auf der Brücke einnimmt. Doch anders als in Simulationsspielen geht es nicht darum, den Betrieb eines U-Boots im Gefecht bis in das letzte Detail nachvollziehbar und nachspielbar darzu-

stellen; Silent Steel will statt dessen mit aufwendigen und authentischen Bildem eine spannende Geschichte erzählen. deren Verlauf durch den



Spieler bestimmt wird. Mit Profi-Schauspielem, an Bord von echten amerikanischen U-Booten und Flugzeugträgem gedreht, bemüht sich der "Spiel-Film" um größtmögliche Authentizität. Daß nicht nur die Bilder stimmen, dafür sorgte Drehbuchautor Charles P. Pfarrer, der schon die Scripts zu Filmen wie Darkman, Navy Seals und Hard Targets verfaßte. Vor seiner Karriere beim Film genoß er übrigens eine Ausbildung bei der amerikanischen Marine, durch die er Einblick in den internen Betrieb der US-Navy gewann. So wurden in Silent Steel nicht nur technische Aspekte akkurat realisiert, auch militärische Elemente wie Befehlsketten, Kompetenzen der Offi-



ziere und Organisation der Mannschaftstimmen bis ins Detail.

Interaktiv wird dieser Film etwa alle 30 Sekunden, wenn die Handlung an einen Verzweigungspunkt ankommt, an dem der Spieler die Möglichkeit hat, durch den Dialog mit anderen Figuren die Handlung zu beeinflussen. Je nachdem was er den Leuten erzählt und wie er es tut, entwickelt sich die Story weiter und führt zum Happy End oder ins Desaster. 20 Stunden Film wurden insgesamt gedreht, und daraus letztendlich drei Stunden Material für die vier CDs ausgesucht, auf denen Silent Steel Platz findet. Das ganze interaktive Epos wird es in einer komplett deutsch synchronisierten Fassung geben, die schon auf einem 386/33er mit Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk laufen soll. Echter Film-/Spielgenuß dürfte jedoch erst ab einem 486/33er Computer aufkommen. Auf Rechnem der Pentium-Klasse bringt Silent Steel sogar Vollbild-Video ohne MPEG-Karte, Auch dem Film selbst sieht man an, daß hier Hollywood-Profis am Werk waren, denn von der Musik bis zur Ausstattung stimmt einfach alles. Programmierung und Produktion wurden durch das kalifornische Softwarehaus Tsunami realisiert, das schon mit Spielen wie Blue Force und Protostar von sich reden machte. Silent Steel wird ca. 140 DM kosten und soll ab September '95 erhältlich sein.

An weiteren "Filmen" ähnlicher Machart wird bei Tsunami bereits gearbeitet, die auf deutsch, genau wie Silent Steel, alle von der Bavaria Film herausgebracht werden.

hs



Versand Service GmbH

ACES OF THE DEEP MISSION 3.5' AL QADIM KOMPLOT, 3,5' ALADDIN JOISNEY) DT.ANL ATLAS KOMPL.DT BINGI KOMPL.DT BINGI KOMPL.DT BIDGE MASTER DT.ANL	44.90
AL QADIM KOMPLIDT, 3.5'	85.90
ALADDIN IDISNEYL DT.ANL	59.90
ATLAS KOMPLIDT	54.90
BIINGI KOMPL.OT. 3,5"	85.90
BRIDGE MASTER DT.ANL.	44.90
CHESS CHALLENGE DT.ANI	33.90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB. 3.61	69,90
FLIGHTSIMULATOR 5 0 SCENERY CARIBREAN	45,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY JAPAN	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5 0 SCENERY LAS VEGAS	59.90
FLIGHT'SIMULATOR 5 1 ENGLISCH 3.5'	69.90
FS 5 RALLY AROUND THE WORLD 3.51	55.90
GENGHIS KHAN II	79,90
HANSE DE LUXE KOMPLIDT	49,90
HARPOON II V 2 0 3.5'	69.90
HARPOON II COLDWAR & WESTPAC BATTLESET IN	49.90
HATTRICK - BL MANAGER - KOMPL.DT	69.90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL DT. 3.51	49,90
HUGO DT ANL. 3.5'	59,90
LION KING DT.ANL 3.5'	59,90
LORDS OF THE REALM KOMPL DT.	69.90
METAL MARINES / WINDOWS DT ANL	65.90
NECTARIS KOMPLDT.	49.90
PINBALL FANTASIES DT ANL 3.5'	65.90
PINBALL FANTASIES 2 (MANIA TABLES) DTANL	49.90
PIZZA CONNECTION KOMPLIOT.	85.90
POWERDRIVE DT.ANL 3.5'	65.90
SIEDLER KDMPL.DT, VCA 3,5"	45,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE	
SIM TOWER 3,5' (WINDOWS-VERS.)	79.90
SPACE SIMULATOR (MICROSOFT)	99.90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM.	59,90
TRANSPORT TYCOON WORLD FOITOR K.D.	39.90
TIE FIGHTER KOMPLIDT.	89.90
THE PROJECT MONEY CLOTH	00,00

PC/IBM Disketten

Preishits PC Disketten

.DT. EFENDER DE EMPIRE MON DTANL 1 THE DEEP KOMPL.DT 3.6'

ı	1 Telofiles 1 O Diokettell	
ı	1942 PACIFIC AIR WAR DT.HANDB. 3,5*	29,
ı	ALIEN LEGACY 3,5'	39,
ı	BATTLEISLE INKI, DATA DISK, KOMPL DT 3,5"	29.
ı	BATTLE ISLE 2 KOMPL, DEUTSCH 3,5"	35,
ı	BATTLETECH 2 + 2 SPIELE 3,5' BLACK HAWK DT.ANL 3.5'	24,
ı	BLACK HAWK DT.ANL 3.5'	29,
ı	CAMPAIGN 2 3,5'	29,
ı	CLASSIC POWER COMP, inkl. SPACE QUEST V /	
ı	ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,
ı	DELTA -V3,5'	35,
ı	DER BAULÖWE KOMPL, DT.	29,
ı	DEP CLOU KOMPL DT. 3,61	24
ı	DER SCHATZ IM SILBERSEE KDMPL, DT.	29,
ı	DESCENT 3,5"	29,
ı	DOGFIGHT DT.HANDB 3,5'	39,
ı	DUNE II - BATTLE OF ARAKIS -	35,
ı	EISHOCKEY MANAGER KOMPL.DT 3,5"	39,
ı	EYE OF BEHOLDER II KOMPLOT 3,5" F14 FLEET DEFENDER PLUS DT.HANDB. 3,5" F15 STRIKE EAGLE 3 DT.HANDB. 3,5"	387
ı	FIG FLEET DEFENDER PLUS DI.HANDB. 3,5"	29,
ı		
ı	FIELDS OF GLOHT KOMPL DI. 3,5	39,
ı	FORMULA ONE COAND DOW DELIANDE 4 C	28,
ı	FLUGSIMULATOR 5.0 KDMPL J. DEUTSCH 3,6" FORMULA ONE GRAND PRIX DT,HANDB 3,5" FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL 3,5"	35.5
ı	GABRIEL KNIGHT (SIERRA) 3,5'	24,
ı	GOBLINS 2 KOMPL.DT	24.
ı	HARRIER JUMP JET DT.ANL. 3,5'	39.
ı	HEAPT OF CHINA DTANL 3,5"	34,
ı	INCA IL KOMPL DT 3.5"	29,
ı	INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPLIOT	35,
ı	ISHAR III KOMPLIDT 3.5'	29,
ı	JIMMY WHITE SNOOKER 3.6°	24.9
ı	LOTHAR MATTHAUS SUPERSDOCER KOMPL DI	.34.5
		29.9
	MASTER OF ORION KOMPLIDT 3.5'	39,9
	MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,6" KOMPLIDT	49.9
	PIRATES GOLDI DT. VERS. 3,5"	34.9
	POLICE QUEST3 3,5'	34.9
	MASTER OF ENDINA ROMPL D1, MASTER OF ORION KOMPL D1 3,5' MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,6' KOMPL DT PIPATES GOLDI D1, VERS. 3,6' POLICE OUEST 4 (SIEBRA) 3,5' POLICE OUEST 4 (SIEBRA) 3,5' POPUL OLIS 2 3,5'	24,9
	POPULOUS 2 3,5'	29,9
	POWERMONGER 3,5"	34,1
	POPULOUS 2 3,5' POWERNONGER 3,5' OUEST FOR GLORY 4 (SIERRA) 3,5' RAILROAD TYCOON DE LUXE DIVERS 3,5' HAILWAY CHALLENGE KDMPL. DT.	20,9
	HAILHOAD LYCOON DE LUXE DI VERS 3,5'	39,9
	HAILWAY CHALLENGE KDMPL, DT.	24,
	REU BAHUN DIANL 3,5	230
	RETURN TO ZORK DT ANL 3,5"	24.5
	REUNION KOMPLET 3,5'	24.5
	ROME AD 92 DT ANL 3,5' SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5'	29.5
	STARLORD KOMPL DT 3,5'	39.5
	STERNENSCHWEIF - DSA II - KOMPL. DEUTSCH	
	STREETFIGHTER 2 DT.ANL 3.5'	29,5
	SUBWAR 2050 Inki MISSION KOMPLDT 3.5'	20,0
	TASK FORCE 1041 CTAM 3 61	39.9
	TASK FORCE 1940 DTANL 3,6" TEST DRIVE 3 3,5"	29.9
	ULTIMA 7 - BLACK GATE - KOMPL OT 3,5"	20 0
	ULTIMA UNDERWORLD 3,5'	39,9 29,9
	WAR IN THE GULF KOMPL DT. 3.5"	19.0
	WING COMMANDER ACADEMY 3.5'	29 0
	WINTER CHALLENGE THE GAMES 3,5'	19,9 29,9 24,9
	WORLD CUP USA 1994 DTANL 3.5'	24,5
	XENOBOTS 3,5'	29.8

CD ROM Programme

CD ROM Programme	
10 JAHRE INTERPLAY ANTHOLOGY	29,9
I1TH HOUR DTANL *	109,90
1830 RAILROADS & ROBBER BARONS	79,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DTANL	69,90
7TH GUEST DT.ANL.	24,90
ACES OF THE DEEP KOMPL DT	89.90
ACROSS THE RHINE KDMPL.DT. *	89,96
ACTION SOCCER KOMPL DT *	69.90
AEROSMITH QUEST FOR FAME	99,90
AIR COMBAT CLASSICS inkl. BATTLEHAWKS 1942 /	
SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES	89,90
AIRBUS A340 MULTIMEDIA ENZYKLOPĀDIE	99,90
AL GADIM KOMPL DT	69.90
ALADIN UND DIE WUNDERLAMPE (Marchen)	39.90
ALEX OAMPIER ICEHOCKEY 95	59.90
ALIEN BREED: TOWER ASSAULT DT ANL	65.90
ALIEN LOGIC (SSI)	79.90
ALONE IN THE DARK I KOMPL OT	39.90
ALONE IN THE DAPK I & IL KOMPLIOT	86.90
ALONE IN THE DARK III KOMPL OT	89.90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL OT.	75,90
ARMORED FIST KOMPL UI	85.90
AROUND HOLLYWOOD DT.ANL	45.90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE - KOMPLIDT.	69.90

CD ROM Programme

CD ROM Progra	amme
ATARI 2500 ACTION PACK AUFSCHWUNG OST DELUKE EDITION AWARD WINNERS PI_ATINUM inkl, LEN CIVILIZATION & ELITE 2 DT VERSIO BIT FLYING FORTHERS DT_ANL BATTLEBUGS KOMPL.DT BATTLEDROME KOMPL.DT BATTLEDROME KOMPL.DT BATTLEDROME KOMPL.DT BITTLEDROME KOMPL.DT BITTLEDROME KOMPL.DT BITTLEDROME KOMPL.DT BITTLEDROME KOMPL.DT BITTLEDROME KOMPL.DT BITTLEDROME_DT B	KD 49,90
AWARD WINNERS PLATINUM Ink), LEN CIVILIZATION & ELITE 2 DT VERSIO	MINGS N 59,90
B17 FLYING FORTRESS DT.ANL BATTLEBUGS KOMPL.DT.	39,90 44,90
BATTLECHESS COLLECTION BATTLEDROME KOMPL DY	69,90 44,90
BATTLEISLE II ICL. ERBE DES TITAN BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	KOM. DT, 69,90 39,90 24,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL DT BIINGI KOMPL.DT. *	24,90 69,90
BIOFORGE KOMPL DT BLITZKRIEG	85,90 19,90
BLITZKRIEG BLOODWINGS / PUMPKINHEADS RE BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.D BOB DYLAN - HIGHWAY 61 INTERACT	V. 89,90 T 49,90
BOB DYLAN - HIGHWAY 61 INTERACT BOLO DT.ANL	IVE - 79,90 49,90
BOB DYLAN - HIGHWAY & I INTERACT BOLO D'LANL BRETT HULL HOCKEY & DT. ANLEITUNG BULLEROG COMPILATION INKL. POPUSD POWERMONGER / SYNDICATE / THEME BUPIEAU 13 BURDINING STEEL IN MISSION 4 / 4 / KOL	79,90 US 1 & 2 /
BUREAU 13	29.90 29.90 MPL DT, 89.91
BURNING STEEL II KOMPL. DEUTSC	H 39,90
CAMPAIGN KOMPL OT	J5,90 89,90
BUZZ ALDRIN RAGE INTO SPACE CAMPAIGN KOMPL DT CHAOS CONTROL DT HANDS CHADS ENGINE DT, ANL CLASSIC ADVENTURE INKL LOOM / MAN INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND CDLONIZATION & CIVILIZATION KOM COMANCHE INKL MISSION 1.8.2 KOM COMBAT JAR PATROL KOMPL DT	59,90
INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND :	KOMPL.DT. 99,90 PL.DT. 89,90
COMMON AIR PATROL KOMPL DT	PL.DT. 69,90 59,90
COMMANCHE TRAY MISSION 1 A 2 KOMM CDMBAT AIR PATROL, KDMPL, DT. COMBAT CLASSICS 3 IAKI, HISTDRY CAMPAICN / GUNSHIP 2000 DT.HA COMMANO & CONOUER KOMPL. COVER GIRL STRIP POKER CREATURE SHOCK KOMPL.DT, VYDEOLA	LINE / INDB. 35,90
COMMANO & CONQUER KOMPL.	OT. 89,90 29,90
CREATURE SHOCK KOMPL.DT. CYBERIA	39,90 29,90 19,90
CYBERRACE KOMPL.DT	
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPLDT. DAENK FORCES KOMPL DT. DARK FORCES KOMPL DT. DAS AMT KOMPLDT DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL DAUS CONSTRUCTION OF THE CONTROL OF T	69.90 89.90
DARK UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH DAS AMT KOMPL.DT	79,90 89,90
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL DAVID BOWIE - JUMP - WINDOWS	DT, 39,96 75,90
DAVID BOWIE - JUMP - WINDOWS DER MEISTER KOMPL. DT. DER REEDER KOMPL.DT. DESCENT DTANL	59.90
DESCENT DTANL DESERT STRIKE	79,90 75,90 39,90
DER REEDER KOMPL.DT. DESCENT DT ANL. DESSENT STRIKE DIE BOX COMPIL, INM DYNATECH / WHALES VOYAGE / BURNTIME KOM DIE VERRÜCKTE RALLYE KOMPL.DT. DISCWORLD DT ANL. DOGRICHT DT HANDB DOPPEL PASS (ANSTOSS & WORLD CL. DORNAGSCHEN (MARCHEN) KOMPL.DT. DRAGON LORE - LEGEND BEGINS - K DRAGONSPHERE DT. ANL. DREAMWEB OUMDNT REISSEUHRER "PARIS" KO. DUMDNT REISSEUHRER "PARIS" KO.	IPL_DT 54,80
DIE VERRÜCKTE RALLYE KOMPL DT. DISCWORLD DT ANL	69,90 89,90
DOGFIGHT DTHANDB DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD OL	35,90 JP) K.D 49,90
DORNRÖSCHEN (Märchen) KOMPLIDT DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – K	.D. 39,90
DRACDNSPHERE DT. ANL. DREAMWEB	24,90 29.90
OUMDNT REISEFÜHRER "PARIS" KO DUMDNT REISEFÜHRER "VENEDIG"	MPL. DT. 59,98 KOMPL. DT. 59,90
DHEAMWEB OUMDNT REISEFÜHRER "PARIS' KC DUMDNT REISEFÜHRER "WENEDIG' DUNE 2 & LURE OF TEMPTRESS DUNE 1 KOMPL DT. DUNE 11 – BATTLE OF ARAKIS – KOMP DUNGGON MASTER 2 KOMPL.DT *	39,90 39,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT *	L D1. 39,90 85,90
EARTH SIEGE MISSIONS VOMBLOT	59,90
EGETATION OT AND	79,90 89,90
EGENERAL DIAM'S 3 O ATLAS LITE PIOS COMPLETO: LITE PIOS COMPLETO: EMPIRE DE LUXE DOS & WINDOWS) PEPIC PINBALL KOMPL, DT. EYE OF 1HE BEHOLDER TRILL EYE OF BEHOLDER TRILL EYE OF SENDEN S	109,90 35,90 (OMPL DT 75,90
EPIC PINBALL KDMPL, OT.	69,90 19.90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1 - 3 KO	MPL.DT 89.90
F15 STRIKE EAGLE III OT.HANDB.	35,90 35,90
FIELOS OF GLORY KOMPL OT	35,90 39,90 IDB. 79,90
FIGHTER WING OT ANL	69,90 69,90
FLASHBACK KOMPL OT.	59,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KON FLIGHT PACK 2 Inkl. F19 STEALTH FIGE	79,90 IPL.DT. 79,90 ITER /
MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMAPK)	39,90 24,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL DT FLUGSIMULATOR 5 1 ENGL VERS	89,90 89,90
FLUGSIM 5 SCENERY VIVA LAS VEGAS FOOTBALL GLORY	69,90 59.90
FOOTBALL GLORY FOOTBALL MANAGER - THE FINAL - (FORMULA ONE GRAND PRIX DT HAND FREDDY PHARKAS OTANL. FRONT LINES KOMPL DT.	DT HB. 24,90 B. 35,90
FREDDY PHARKAS OTANL. FRONT LINES KOMPLDT.	39,90 69,90
FRONT LINES KOMPLDT. FULL THROTTLE / VOLLGAS D.A. Upda FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFTEN 19 FLITURE DIMENSIONS OT ANL	ste-lahig 69.90 30 - 1994 85,90
FX FIGHTER DT. ANL. GD BLIINS 3 KDMPL. DT.	79,90
GADGET	29,90 89,90
GONE FISHIN GRANDEST FLEET OT ANL.	69,90 29,90
GREAT COURTS 2 DT.ANL GREAT NAVAL BATTLES III	39,90 39,90
GREMLIN COMPILATION Inkl. 2001 1 LOTUS TURBO CHALL, 3 / NIGEL M GUILTY DT ANL.	ANSELL 24,90
GUILTY DT ANL. HAMMER OF THE GODS KOMPLIDT	59,90 79,90
HAMMER OF THE GODS KOMPLOT HAROBALL 4 DT. ANLEITUNG HARPOON CLASSICS INKI SCENARIOS	79,90 & EOITOR 69,90
HATTRICKL (IKARION) KOMPL DT	39.90 79.90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZE HIGH SEA TRADERS KOMPL.DT	T KOMPL DT 79,90 69,90
HIGH SEATHRADERS KOMPIL.DI HIOCTANE OT ANL. HOLLYWOOD PICTUPES KOMPIL.OT HÜHLENWELT SAGA KOMPIL.OT HUMANS 1 & 2 KOMPIL.OT HURRA DEUTSCHLAND KOMPIL.OT INCA COLLECTION KOMPIL.OT.	89,90 79,90 89,90
HUMANS 1 & 2 KOMPL OT	18,30
INCA COLLECTION KOMPL, OT. INCA 2 KOMPL, OT.	69,90 66,90
INCA 2 KOMPL OT. INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPLINDY CAR COMPILATION INKL. TRACK INDY CAR RACING (PAPYRUS)	.OT 39,90 PACKS 59,90
INDY CAR COMPLATION IRE. TRACK INDY CAR RACING (PAPYRUS) INFERND KOMPL. OT.	24,90 35,90
IRDN ASSAULT	35,90 39.90

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54

E-Mail: 100255.1073@compuserve.comBESTELLANNAHME: MO, – DO, 900 – 1800, FR, 900 – 1700

Neueröffnung ab 15.7.95

Fünffensterstraße 9 · KASSEL

Mo.-Fr. 900-1800, Sa. 1000-1400

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo. - Fr. 900 - 1300 + 1330 - 1800, Sa. 900 - 1200 Uhr

CD DOM Programmo	
CD ROM Programme	00.00
ISHAR I	29,90 19,90
ISHAR II	24,90 29.90
ISHAR III IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	19.90
JAGGED ALLIANCE	69.90
JAZZ JACKRABBIT KOMPL, UT. JEWEL OF THE ORACLE KOMPL, DEUTSCH	69,90 79,90
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	29,90
JUNGLE STRIKE DT.ANL.	69,90 65,90
KAISER DE LUXE KOMPL DT	65.90
KINGDOM. THE FAR REACHES	19,90 89,90 45,90
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE JAGGED ALLIANCE JAZZ JACKRABBIT KOMPL DT. JEWEL OF THE ORACLE KDMPL DEUTSCH JORDAN IN FLIGHT ICLASSIC) JUMP RAVEN JUNGLE STRIKE DTANL. KAISER DE LUXE KOMPL DT KOMBOND THE FAR BEACHES KINGS QUEST 7 - PRINCELESS PRIDE- INCL MAUSMATTE KIYEKO UND DIEBE DER NACHT KOMPL DT KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL DT. KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL DT. KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL DT. KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL DT. KRYPTDN EGG. GT. ANL.	
INCL, MAUSMATTE KIVEKO und DIEBE DER NACHT, KOMPLIDT #	39,90 69.90
KLIK'N'PLAY KOMPL DT	69,90 89,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. 81. KRYPTON EGG ST, ANL.	35,90 49,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL DT. KRYPTDH EGG DT. AM KYRANDIA 2 – HAND OF FATE – KYRANDIA 3 – MALCOMS REVENGE – KOMPL.DT. L-ZONE	39,90
L-ZONE	B5,90
L-ZONE LANDS OF LORE DTANL, LARRY 1 - 6 COLLECTION DTANL LARRY 1 - 6 FERFECT GENERAL DTANL LAST DYNASTY KOMPL.DT. LEGEND OF KYRANDIA 8 HOOK LEISURE SUIT LARRY 6 MM MAUSMATTE LEMMINGS 3 DTANL LEMMINGS FUR WINDOWS DTANL	34,50
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT.ANL	89,90 39,90
LEGEND OF KYRANDIA & HOOK	79,90 39,90
LEISURE SUIT LARRY 6 (IN MAUSMATTE	35,90
LEMMINGS 3 DT.ANL LEMMINGS FUR WINDOWS DT.ANL	89.90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPLDT, LINKS 388 Inkl. 2 SCENERYS LINKS 385 SCENERY DEVILS 1SLAND LINKS 388 SCENERY PRAIRIE DUNE	49,90 95,90
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND	65,90 49,90
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	49.90
LINES 388 SIGENERY PRAIRIE DUNE LITIL DIVIL LIVE ACTION FODTBALL DT. ANLEITUNG LODERUNNER	29,90 79,90
LODERUNNER LOLLYPOP DTANL, LOST EDEN KOMFL.DT LOTHAR MATTHAUS SUPER SOCCER K.D. LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INKL.INDV 4./ - DAY O, TENTACLE / MONKEY ISLANDS II MI TANK PLATOON DIES 50 GAMES MACHIAVELLI - THE PRINCE KOMFL. DT. MAGIC CARPET DATA HIDDEN WORLDS K.D. MAGIC CARPET DATA HIDDEN WORLDS K.D. MAGIC CARPET PLUS KOMFL.DT. MAGIC COFENDORIA KOMFL.DT MASTER OF MAGIC KOMPL.DT MASTER OF CORION & U.F.O. D.TANL MEGA PACK RIM IMEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	39,90
LOST EDEN KOMPL.DT	69.90 79.90
LOTHAR MATTHAUS SUPER SOCCER K D.	39,90
- DAY O, TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	79,90
MI TANK PLATOON plus 50 GAMES	29,90
MAGIC CARPET DATA HIDDEN WORLDS K D	39,90
MAGIC CARPET PLUS KOMPL, DT. MAGIC OF ENDORIA KOMPL DT.	89,90 54,90
MASTER OF MAGIC KOMPL DT	B9,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT.ANL MEGA PACK INV. MEGAFORTRESS &	69,90
SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	19,90
MEGA RACE MEGALOMANIA DI ANI.	36,90 29,90
MEGALOMANIA DTANL MEGALOMANIA DTANL MEGATAVELLER DTANL MENZDBERSANZAN (SSI) INKI, MAUSMATTE MEPHISTO GENUS 2 D DT.HANDE MEDHISTO SENUS 2 D DT.HANDE	30.00
MEPHISTO GENIUS 2 0 DT.HANOB	39,90 79.90
	59,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	34,90 69,90
MIG 29 & GUNSHIP DT.ANL.	39,90
MONKEY ISLANOS I KOMPL DT	39,90
MONKEY ISLANOS II KOMPL DT.	99,90 99,90
MYST KOMPL. DT.	59,90
MYSTIC MIDWAY DT ANL NAPOLEDNICS INV. AUSTERLITZ /	39,90
MICROGOSM MIGROMACHINES II DT. ANLEITUNG MIG 29 8 GUNSHIP DT IANL. MIGHT 8 MAGIG'S KOMPL.DT MONKEY ISLANOS I KOMPL.DT MONKEY ISLANOS II KOMPL.DT MONLEY ISLANOS II KOMPL.DT MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME MYST KOMPL. DT. MYSTIC MIDWAY DT ANL NAPOLEDNICS INM. AUSTERLITZ / BDRIDDIND & WATERLOO NASCAR RAGING (PAPYRUS) INKI, MAUSMATTE NASCAR TRAGIK PACK NAYY STRIKE KOMPL.DT. NEAL UNE 56 BASKETBALL DT.HANDB NETWORK KOMPL.DT.	19,90 39,90
NASCAR RACING (PAPYRUS) Inki, MAUSMATTE NASCAR TRACK PACK	39,90
NAVY STRIKE KOMPL.DT *	89,90
NETWORK KOMPL DT.	89,90 85,90
NETWORK KOMPL DT. NOCTROPOLIS KOMPL DT.	85,90
NOVASTORM OTANL	1 9,90 89,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT HANDB	85.90 35,90
ONE MUST FALL 2097 KDMPL.DT.	69,90 29,90
NOCTHOPOUS KOMPLDT. NOCHT A SOUTH HAD NOW A STORM OT AND HAD NOW	29,90 79,90
PANZERGENERAL (SSI) Inkl. MAUSMATTE	39,90
PATRIZIEP KOMPLIOT PAWS OF BIRY DT ANI	39,90 39,90
PEGASUS 1/95 (6.0)	29,90
PERFECT GENERAL II	79,90 35,90
PETER GABRIEL XPLORA	89,90
PGA TOUR GOLF 486 DTHANGS. PHANTASMAGDRIA KOMPL OFUTSCH *	95,90 95,90
PINBALL DREAMS DELUXF DT.ANL	69,90
PIRATESI GOLD DT HANDS	69,90 35,90
POLICE QUEST 3 DT, ANL POLICE QUEST 4 (SIERRA) Inkl MAUSMATTE	36.90
POLICE QUEST COLLECTION	39,90 79,90
POLICE QUEST COLLECTION ROPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
POWERHTS BATLLETECH: BATTLETECH 1 & 2 / MECHWARRIOR	34,90
-SIMULATION KOMPL. OT. POWEP UP COMPIL. INKI. PIRATES GOLD / FORMULA	59,90
POWEP UP COMPIL. Inkl. PIRATES GOLD / FORMULA ONE G.P. / F15 STRIKE EAGLE 3 DT.ANL PREMIERE MANAGER 3	79,90
PRINCE - STMBUL INTERACTIVE -	29,90 105,90
PRISDNER DE IGE KOMPL OT	85,90
PRIVATEER - CLASSIC PROJECT TODESPLAGOE PROTOTYPE KOMPL DT	29,90 29,90
PROTOTYPE KOMPL DT	85,90
PSYCHO PINBALL OTANL	69,90

CD ROM Programme

ee Helli Hogianinie	
RAVENLOFT : - STONE PROPHET -	79,90
REBEL ASSAULT	39,90
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT.ANL RENEGADE - BATTLE FOR JACOBS STAR - RETRIBUTION DT ANL	39,90 34,90
RETRIBUTION DT ANL	79,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPLIDT.	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL	59,90
ROBINDN'S RECULEM ENHANCED KOMPL.DT. ROYAL FLUSH PINEALL SAGA OF ACES INK. RED BARON & MISS / ACES OF PACIFICS - WWI II / ACES OVER EUROPE SAM & MAX - HIT THE ROAD - INK. MAUSMAIL SOCOTISM OPEN - VIRTUAL GDLF - DT. ANL, SCRARBLE - CLASSIG FUN - DTANL, SCRARBLE - CLASSIG FUN - DTANL, SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT SECRET WEAPONS OF LUTTWAFFE INKI SCEN SENSIBLE GOLF. DT. ANL.	65.90
SAM & MAX - HIT THE BOAD - Inkl. Mausmalle	39,90
SCOTTISH OPEN - VIRTUAL GDLF - DT. ANL,	79,90
SCRABBLE - CLASSIC FUN - DT.ANL	59,90
SEAWOLF SON 21 KOMPL DT	29,90
SENSIBLE GOLF DT. ANL. *	55,90
SENSIBLE GOLF DT, ANL. * SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT HANDB *	
SENSIBLE WORLD OF SOCGER DI HANDE * SHADOWCASTER KOMPL DT SHERLÖCK HDLMES - LOST FILES - (CLASSIC) SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT, * SIM CITY SHANGED VERS DT ANI	35,90
SHERLDCK HDLMES - LOST FILES - (CLASSIC)	29,90
SIM CITY ENHANCED VERS DT ANI	24 90
SIM TOWER / WINDOWS DTANL	24,90 69.90
SIM CITY ENHANCED VERS. DT. ANL. SIM TOWER / WINDOWS DT ANL. SIM TOWER / WINDOWS DT ANL. SIMON THE SORCEROR KOMPL. DT. SIMON THE SORCEROR Z KOMPL. DT.	35,90
SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL DT	79,90
SUPSTREAM 5000 DT ANI. SOCCER KID	49,90 29 90
SBACE ACE	50 cm
SPACE HULK CLASSICS	29,90
SPACE HULK CLASSICS SPACE QUEST 1 - 5 COLLECTION SPACE DUEST 5 - SPINAL FRONTIER KDMPL DT. 8 SPECIAL CORPER NO. 50 CAMES.	49.50
SPECIAL FORCES plus 50 GAMES	29,90 29,90
	79,90
START TREK 25TH. ANNIV/SPRACHAUSGABE START TREK 25TH. ANNIV/SPRACHAUSGABE START TREK NEXT GENERATION KMMP. DT START TREK NEXT GENERAT TECHN. AANUAL STARGHUSADER KOMPL. DT STARGHUSADER	24,90
STAR THEK NEXT GENERATION KOMPL DT	89,90
STAR THEK NEXT GENERAL TECHN, MANUAL	69,90
STARDUST SUPER EDITION DT ANI	39,90 49,90
STARLORD KOMPL.DT.	45.90
STARLORD KOMPL.DT. STERNENSCHWEIF - DSA II Inkl. SAP KOMPL.DT. STRIKE COMMANDER - CLASSICS - DT. ANL	75.9U 34,90
STRIKE GOMMANDER - CLASSICS - DT ANL	34,90
STRIKER 95 DT. ANL, SUBTRADE - RETURN TO IRATA - DT VERS SUBWAR 2050 INIL SCENARIO KOMPL.DT SUPER KARTS DT HANDB	59,90
SUBWAR 2050 Inkl. SCENARIO KOMPLIDT	39.90
SUPER KARTS DT HANDB	69 90
SUPER TETRIS PIUS 50 GAMES SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
	29,90 79,90
TASK FORGE 1942 DT.ANL.	39.90
JANK COMMANDLE KOM DI TASK FORCE 1942 DT.AM. TEMPITATION (IN). TH GUEST / LAND OF LORE / HAND OF FATE / INDY CAR RACING TERMINAL VELOCITY - VOLLVERSION - DT. ANL. THEIR FINEST HOUR - BATTLE OF BRITAIN - THEME PARK KOMPLOT TRANSACTION.	
HAND OF FATE / INDY CAR RACING	89,90
THEIR ENERT HOUR - BATTLE OF BRITAIN	69,90
THEME PARK KOMPL DT	79.90
THANSPORT TYCOON KOMPLDT TUNELAND KOMPLDT	95,90
U FO ENEMY INKNOWN KOMPL DY	79,90 29,90
	29,90
UNOER A KILLING MOON OT HANDS.	59,90
UNIVERSE	29.90
UNNECESSARY ROUGHNESS 95 OT. ANLEITUNG	79,90
URMELS FILMSTUDIO KOMPI, DT US NAVY FIGHTERS KOMPL DT	85,90 89,90
VINYL GOODESS FROM MARS DT. ANL.	39,90
VIRTUAL POOL DT ANLEITUNG	85,90
VISTA PRO 3 12 KOMPLIDT,	109,90 59 90
WARCRAFT ORKS & HUMANS DT ANI	79.90
WARRIDRS DT, ANL.	65,90
VINYL GOODSS FROM MARS DT. ANL. VIRTUAL POCL DT ANLEDTUNG VISTA PRO 3 12 KOMPLDT VISTA PRO 3 12 KOMPLDT WACKY WHEELS DE LUKE OT ANL. WARRIDRS DT. ANL. WING COMMANDER A CADEMY CLASSICS WING COMMANDER 3 KOMPL. DT WING OF GLORY OT ANLE WIZARDRY 8 & 7 KOMPL. DT WIZARDRY 8 & 7 KOMPL. DT. WIZARDRY 8 & 7 KOMPL. DT. WOODRUFF & SCHNIBBLE OF AZIMUTH K.D. WOODRUFF & SCHNIBBLE OF AZIMUTH K.D. WOOLD OF SUSINESS DH. TRANSWORLD /	35.90
WHALES VOYAGE II - DIE DBERMACHT - K D *	85.90
WING COMMANER 2 - CLASSIC, DT ANEFILING	29,90 29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL.DT	119.90
WING OF GLORY OT ANL	39,90
WIZANDRY 5 & 7 KOMPL, OT.	35,90
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF AZIMUTH KID	69,90 95,90
WORLO OF BUSINESS INFI TRANSWORLD /	
WORLO OF BUSINESS IN TRANSWORLD / MAO TV / TRANSWORLD / VIVINZER WRATH OF EARTH DT. ANL X. COM TERROR FROM THE DEEP JUFO 21 N.D. X. WING COLLECTORS DT.ANL WRATH OF THE GODS	65,90
WRATH OF EARTH DT, ANL	59,90
X WING COLLECTORS DT ANI	89,90 75,90
WRATH OF THE GODS	89,90
ZOOL 2	29,90

PC Soundkarten/Zubehör

300 KARTE/CREATIVE LABS DH & SOFTWARE	749,00
3,5' 2HD SONY FORMATTED 10ER	12,90
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DTHANDS	169,01
CD-CADOYS	6,99
ELIMINATOP GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST THURSTMASTER	165,90
FIREBIRD (GRAVIS)	119,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	49.90
MAUSMATTE	1,90
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	309,90
ORCHID "KELVIN MPEG" (S MB)	629,90
PHOENIX FLIGHT & WGS (ADV GRAVIS)	169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169.90
REVENGER JOYSTICK (nkl. INTERFACE)	149.00
RUDDER PEDALS (THPUSTMASTER	219.90
SCREENBEAT ACTIVIOXEN F ALLE SOUNDKART	EN 39.9t
SOUNDBLASTER 16 CSP OTHANDB.	269.90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT.HANDR	159.90
SOUNDBLASTER AWE 32 VALUE EQITION D.H.	309.90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT HANDB	429.90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MOTIVE	29.90
THPUSTMASTER FORMULA TI DT ANL.	
VIRTUAL PILOT PRO DT.ANI	159.90
WAVEBLASTER II	259.90
WEAPONCONTROL JOYST (THRUSTMASTER)	199.90
WINMOUSE AN TECH SERIELL 3 TASTEN	39.90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand.

***Lähligen State | Date | Dat



MPEG-Videos

em die Musik zum Werbespot einer Luftfahrtgesellschaft schon immer so bekannt vorkam, der wird sie in Ein Offizier und Gentleman als Titelthema wiederfinden. Richard Gere und Debra Winger sind die Hauptak-teure in dem Kassenknüller um einen U.S.-Navy-Offiziersanwaiter, um dessen Beziehung zu einer Fa brikarbeiterin und die Auseinandersetzung mit einem schwarzen Sergeant (Louis Gossett jr. in einer Oscar-Rolle) Als sich ein Kamerad das Leben nimmt, kommt es zum Showdown zwischen Vorgesetztem und Untergebenen. Ein Film, den man sich auch mehrmals anschauen kann. Aber die Taschentücher nicht vergessen.

Ein Offizier und Gentleman, FSK: 16, 39,90 DM, Philips

Konami kürt Meister

Konami ließ die Bälle rollen – und zwar in Berlin. Dort ging nämlich dieser Tage die deutsche Meisterschaft in Sachen International Superstar Soccer über die Bühne. Schließlich konnte sich Sinan Köksal (Stadtrneister Berlin) mit 9:3 gegen Christian Lenz (Stadtrneister Dortmund) durch-

setzen. Platz 3 ging an Radomir Miksat (Hamburg) und Platz vier an Markus Wilkowski (Düsseldorf). Zu den Vorentscheidungen hatten sich mehr als 1000 Spieler im Alter zwischen 12 und 25 Jahren gemeldet. Selbst so Prominente

wie Günter Netzer und Bernd Hölzenbein schauten beim Finale vorbei.



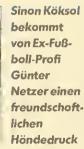
Heute schon getirmelt?

PC-Spiel-Umfrage

n dieser Stelle möchten wir uns bei den vielen Lesennnen und Lesern bedanken, die sich an unserer Umfrage in der PC Spiel 7/95 beteiligt haben, Die Ergebnisse werden derzeit noch ausgewertet, aber die zehn Gewinner eines PC-Spiel-Jahresabonnements (ab Ausgabe 11/95) stehen bereits fest. Es sind Steffen Stolz, 65185 Wiesbaden: Wolfram Theeg, 09123 Chemnitz; Florian Laging, 24939 Flensburg, Michael Dürr, 79848 Bonndorf, Thomas Fröhlich, 98693 llmenau; Peter Sattler, 18311 Ribnitz-Damgarten; Sascha Reichel, 38126 Braunschweig, Mario Kirsch, 14482 Potsdam; Jürgen Mislak, 38448 Weißburg; Robert Prvcic, 59602 Rüthen

Sierra schluckt Impressions

dventure-Spezialist Sierra hat jetzt die Firma Impressions für eine nicht genannte Summe übernommen. Damit will sich die Firma, die seit Jahren auch mit dem Simulationsspezialisten Dynamix zusammenarbeitet, ein Standbein im Strategiesektor sichem. Wie glücklich Sierra mit Impressions wird, ist noch nicht abzusehen: Auf ieden Fall sollte Impressions möglichst schnell einen Sprung nach oben in Sachen Produktqualität bringen. Der letzte richtige Impressions-Hit liegt Jahre zurück.



om Fernsehstar zum Videohelden das gab's ja inzwischen schon öfter. Nicht nur alternde Schauspieler wie Mark Hamill oder Donald Sutherland verdienen

sich so ein nettes Zubrot, auch Zeichentrickfiguren hüpfen und hauen auf Computermonitoren, daß es nur so eine Pracht ist. Von diesem Fieber blieb auch das Urmel nicht verschont, das



bereits eine echte Karriere hinter sich hat geboren als Buchfigur, erste Schritte an den Fäden der Augsburger Puppenkiste, dann frei laufend als Zeichentrickler im Fernsehen, und jetzt als Titelheld auch auf CD – das kann sich schon sehen lassen.

Anders als gestandene Trickfilmkollegen wie Asterix oder Fred Feuerstein treibt das Urmel seine Späße nicht als Hüpf- und Prügelstar, sondern lädt dazu ein,



eigene Trickfilme zusammenzubasteln: Urmels Film-Studio ist ein waschechtes Utility mit hohem Unterhaltungswert, denn die selbst herge-

stellten Trickfilme können per Diskette an andere Besitzer des Programms weitergegeben werden.

Playstation kommt Ende September

Sony kündigt für den 21. September die neue Spielekonsole Playstation an. Der Preis zum Erstverkaufstag in Deutschland wird jetzt mit 599 Mark angegeben. Bis Ende des Jahres sollen für die Konsole 30 Spieletitel auf dem Markt sein.

CD-i für den PC

Nachdem Creative Labs mit dem ersten 3DO-Einbausatz für den PC kam, ist jetzt auch Philips mit dem CD-i soweit. Noch vor Jahresende sollen die ersten CD-i-Boards für den PC auf den Markt kommen. Der Preis soll bei 500 US-Dollar (ca. 725 DM) liegen.



mmt klei

Plus



Sowas hat Ihr Rechner noch nicht wie weit Sie mit dem Construction-Kit gesehen! Bis zu vier Spieler können

sich gleichzeitig heiße Rennen liefern - zu Lande. zu Wasser oder in der Luft. Die 51 Pisten sind völlig verrückt. Und wenn das noch nicht reicht schauen Sie doch mal.



kommen...mehr Fun, mehr Pisten,

mehr Speed... Und Tschüß! Fetzige Musik und tolle Soundeffekte, superschnelle und fließende Grafiken, selbstgestaltete Strecken können sogar auf Disketten gespeichert werden.



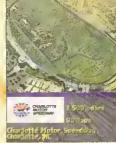


Codemasters 4

UNGLAUBLICH, ABER WAHR - MICRO MACHINES 2

PC DISKETTEN [5] CD-ROM [ERWEITERT]

Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 02131/8070, Fax. 02131/60711 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Dsnabrück, Tel. 0541/122085, Fax. 0541/122470 • Schwelz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevalen, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Goetzis, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794















Vense, Aou get, Bolidenfront

hat sich gelohnt: Sieben neue Tracks

sind jetzt für die Vorzeige-Rennsimulation NASCAR-Racing von Papyrus Software zu haben. Mit dabei sind: Charlotte Motor Speedway, Dover Downs International Speedway, North Carolina Motor Speedway, North Wilkesboro Speedway, Pocono Raceway, Richmond International Speedway und Sears Point Raceway.

Die Mischung aus Superspeedway, kurzem Oval, Straßenkurs und einem Mittelding zwischen Super-

speedway und Stra-Benkurs bringt eine Menge Abwechslung ins Geschehen. Die Streckenlängen liegen zwischen 0,625 und 2,52 Meilen. Das heißt Auch hier ist Variation angesagt

Leider hatte Papyrus nicht die Rechte für Daytona, das Prestigerennen der Winston-Cup-Serie. Die hatte sich nämlich Sega für den Daytona-Spielau-

tomaten gesichert und wollte auch partout keine Erlaubnis rausrücken, heißt es aus offizieller Papyrus-Quelle.

Wer weitere Updates vom vorliegenden Paket erwartet, wird enttäuscht. Außer ein bißchen Streckenpflege bei den alten Kursen wurde sonst nichts verändert. Etwas mehr über die neuen Kurse lest lhr im folgenden.

Chorlotte

Mit 1,5 Meilen Länge ist der Track zwar ein Superspeedway, ähnelt aber vom Streckenaufbau einem kurzen Oval, Immerhin sind 185 mph im Rundenschnitt zu erreichen. Also geht's tempomäßig rich-

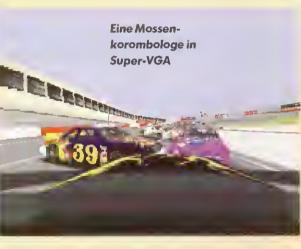
ange hat es gedau- tig zur Sache. Möglichst viel Speed ert, aber das Warten in den Kurven ist hier ausschlaggehend

Dover

Die sogenannte "Monster Mile" steht als erstes und letztes Rennen der Saison an und ist bei den Fahrern gefürchtet. Schnelle Geraden und enge Kurven verlangen von Mensch und Material das Äußerste. Gute Beschleunigung aus den Kurven heraus ist der halbe Sieg.

North Corolino

Das steile Oval in Rockingham wird unter Fahrem kurz "The Rock"



genannt Mit einer Länge von knapp über einer Meile liegt das Tri-Oval in Form eines "D" im Mittelfeld, was die Länge angeht. Die breite Strecke bietet viele Überholmöglichkeiten. Dafür sollte auch die Abstimmung ausgelegt werden. Haarig wird es am zweiten Kurvenausgang: Da kann die Strecke sehr schmal werden.

North Wilkesboro

Das kleine Oval (0,625 Meilen) ist ein Klassiker. Seit Ewigkeiten werden hier NASCAR-Rennen gefahren. Die kurzen Geraden fallen beinahe nicht ins Gewicht. So wird natürlich das Kurvenverhalten entscheidend für den Sieg. Besonderes



Choos in der zweiten Kurve von Росопо

Augenmerk sollte auf den Reifenverschleiß gelegt werden. Die Pneus werden auf diesem Track nämlich gnadenlos gekillt.

Pocono

Wohl die seltsamste Strecke in der Winston-Cup-Serie ist Pocono. Das lange Tri-Oval (2,5 Meilen) ist eine Mischung aus Superspeedway und Straßenkurs. Drei enge Kurven und lange Geraden fordem ein ausgegli-

> chenes Fahrwerk, Ein optimal eingestelltes Getriebe (1, und 2, Gang kurz, 3. Gang lang, 4. Gang kurz) ist oberwichtig, Werden die vorderen Bremsen vom Gewicht unterstützt. dürfte nichts schiefgehen.

Richmond

Das 3/4-Meilen Oval in D-Form fordert mehr als ieder andere Track ein ausgeglichenes Auto.

Spurtreue vs. Manövrierfähigkeit, Geschwindigkeit vs. Bodenhaftung etc. Bis auf die Ausnahme im Kurveneingang Nummer 3 ist es wichtig, das Fahrzeug auf der Innenbahn zu halten.

Seors Point

Neben Watkins Glenn ist dies der einzige Straßenkurs der Serie. Bis auf zwei kurze Geraden fährt man hier durch ein endlos scheinendes Kurvengeschlängel, Wichtiger sind auf jeden Fall die Rechtskurven, da man dort mehr Geschwindigkeit herausholen kann. Nur gute Fahrer finden eine Stelle zum Überholen. Plätze gut machen kann man hier mit 1-a-Boxenstops.

etzt 4x in Berlin Neukōlin – Jonasatraße 28/29
Steglitz – Bismarckstraßa 63
Friedrichshain – Rigaar Str. 106
Frandau – Nonnendammaliea 82
Coming soon: Medie Point No. 5, 6, 7, ...

Media Point

Verkauf **Ankauf**

Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Sierra-Klassiker

komplett in deutsch euf PC Dial zu unverschämt günaligen Preise

Police Quest 4 Gabriel Knight

je 29,95

Sim City Enhanced

Das Kullspiel von Interplay jetzt zum Mitnahmepreis in z Versionen jeweils auf CD-ROM:

engl. Sprechausgabe 19,95 dt. Sprachausgabe 29,95

Ritte

anschnallen!

Hi-Octane

Bullfrog's 3D-Rennsplel gibt's Jetzt und nur für kurze Zelt zum absoluten Knüllerpreis!

CD-ROM 69,95

Unser Tip des Monats

Star Trek total! Star Trek TNG: Final Unity

mll deulschan Untertitein 99,95

Limiliarte Special Collector's Edition (engl.) 99,95

Star Trek 25th Anniversary Die Jubileums-Ausgebe auf CD-ROM

29,95

Terminal Velocity

Apogee präsentiert sein neuestes 3D-Action-Spektakei für CD-RDM und PC Disk

69.95

Anstoss

incl. World Cup Edition zwei der besten Fußball-Manager auf einer CD-ROM!

29,95

Aces Collection Red Baron Aces of the Pacific Aces over Europe

komplett aut einer CD-ROM Incl. Missions zum ebsoluten Hammerprela

49,95

B0.0.1.1	A.D.	mt I
PC-Spiele	CD	Disk
11lh Hour	99,95	
1944 - Across the Rhine	99,95	99,95
A4 Networks (dl.) Aces of the Deep (dl.)	99,95 89,95	99,95 89,95
Aces of the Deep Expansion Disk	05,35	39,95
Action Soccer (dt.)	69,95	20102
All Power (dl.)	69.95	69,951
Alone In the Derk 3 (dl.)	99,95	
Amerika 1861-65 – CivilWer (dl.)	89,95	
Apache Lengbow Armored Fisl (dt.)	99,95 ° 69,95	no ne
Asterix – Die große Reise (dl.)	79,95	89,95
Allas (dl.)	0,00	59,95
Aulschwung Osl (dl.)	79,95	39,95
Beille Bugs (dl.) AKTIONSPREIS		49,95
(Blingt (dt.)	79,95	79,95
Bioloige Bolo	99,95 59,95	
Burning Steel 3	69,95	
Chaos Control	79,95	
Comanche Incl. Missions (dl.)	79,95	69,95
Commend & Conquer	99,951	
Creature Shock (dl.)	99,95	
Crusade (dl.)	89,95	69,95
Cyberia (dt.) Daedalus Encounter (dt.)	99,95 99,95	
Derk Forces (dt.) AKTIONSPA.	79,95	
Das Ami	99,95	89,95
Der Meistei (dt.)	59,95	59,95
Der Reeder (dl.)	79,95	
Descent Delivered Post 50	79,95	69,95
Die total verr, Reliye/mit Pad 59 Discworld	.95/69,91 89.95	79,95
Dungeon Masler 2	69,95	69,95
Earthsiege Expension Pack	49,95	49,95
EA Sports Rugby	69,95	
Elile 3 (1sl Encounters)	79,95	79,95
FIFA Soccei Flight Commander 2 (di.)	69,95 °	79,95
Flight of the Amazon Oueen	89,95	89.95
FlightsImulator 5.1 (engl.)	79,95	79,95
Flight Unlimited (dt.)	89,95	
Front Lines (dl.)	69,95	69,95
FX Fighter	89,85	40.05
Hanse · Die Expedition Herdball 4	89,95	49,95 89,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	05,50	69,95
Hattuck (Ikarion)	99,95	69,95
Heros of Might & Megic	89,951	89,95
Hi-Octane (dl.) AKTIONSPREIS		
Höhlenwelt Sega	89,95	70.00
Hollywood Pictures Hugo	79,95	79,95 69.95
Inca 1&2 Collection (dl.)	89,95	03.00
Incredible Machine 2	89,95*	79.95
Jagged Alliance	79,95	69,95
Kaiser Deluxe	69,95	
King's Ouesi 7 (dl.)	89,95	no oc
Klik & Play (dl.) Knights of Xentar	89,95 °	89,95
Kryplon Egg (dl.)	39,95	
Larry 1-6 Collection komplett		
Lesi Dynasiy (dl.)	89,95	
Legend of Kyrandie 3 (dl.)	89,95	
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Lemmings 3D	79,95	

PC-Spiele	CD	Disk
		DISE
Links 386 Pro (incl. 2 Kursen)	69,95	
Little Big Adventure (dt.)	99,95	60 DF
Lode Runner	89,95 79,95	69,95
Losi Eden (dt.) Machievelli - The Prince (dt.)	89,95	
Magic Carpel (dl.)	89,95	
Megic C. Deta CD: Hidden Worlds	39,95	
Megic the Galhering	99,95	
Maniec Mansion 2 (dl.)	79,95	89,95
Merco Polo	79,95	00,00
Master of Magic (dt.)	99,95	99.95
Mechwarrior 2	89,95	89,96
Micro Machines 2	79,95	79,95
Myst (dl.)	89,95	
Nescer Recing	89,95	49,95
Nascer Racing Track Pack	39,95	39,95
Navy Strike (dl.)	99,95	
NBA Live '95	99,95	
Nectans		49,95
NHL Hockey '95	79,95	
Neclropolis (dt.)	99,95	
Penzer General	89,95	89,95
Perfect General 2	99,95	
Perfect Pinbell	29,95	
PGA Toui Goll 486	99,95	
Pineniaamagoria Pinbeli Fantesies Deluxe	99,95 69,95	
Pinbell Illusions	79,95	69,95
Pinbali Manie	19,50	49,95
Pinbell Wizzard 2000	69,95	40,00
Pizza Connection	00,00	89.95
Power-louse (di.)	59,95	00,00
Prisoner of ice (dl.)	69,95	
Psycho Pinball	69.95	69,95
Reveniofi 2 - Sione Prophei	69,95	
Ring der Niebelungen (dl.)	79,95	
Sam & Mex (dl.)	79,95	69,95
Sensible Goll		79,951
Sensible World of Soccer	69,951	69,95
Silent Hunter	LV.	
Sim City 2000 (dl.)	99,95	89,95
Sim Towei	89,95	89,95
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Slipstreem 5000	79.95	79,95
Space Ouesi 6 (dl.)	79,95	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.) Star Trek TNG: Final Unity Coll.Ed.	99,95	
Star Wars Screen Entertainment	66,68	59,95
Star wars Screen Entertainment	79,95	89,95
Slonekeap	99,95	09,50
SuperKarts AKTIONSPREIS		69,96
Super Street Fighter 2 Turbo	69.95	69.95
Tank Commander (dl.)	69,95	
Terminal Velocity	89,95	69,95
The Dig	IV.	-,
Theme Perk (dl.)	69,95	79,95
Tie Fighler (dl.)		79.95
Tie Fighler Mission Disk (dl.)		39,95
Transport Tycoon (dl.)	99,95	99,95
Transport Tycoon World Edilor		39,95
Tunelend (dl.)	79,95	
Under a Killing Moon AKTION!	69,95	

	Beste	llan	nal	<u>nme</u>
elefon	(030)	794	72	111
	(000)	704	70	100

Telefax (030) 794 72 199

PC-Spiele Disk US Navy Fighter (dl.) USS Ticonderoga 99,95 USS Ticonderoga Virtual Pool Vollgas - Full Throttle (e.dA.) Vortex - Ouanium Gele 2 WarCraft; Oiks & Humens 69,95 Whales Voyage 2 Wing Commander 3 (dl.)
Woodruff & Schnibble of Azimuth
X-COM – Terror from the Deep
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks) 99,95 79,95 PC-Preishits (solange Vorrel) CD Disk PC-Preishits (solange versi)

1942 Pacific Ali War

7th Guesi
19,95

Alien Legacy
Alone In the Derk 1 (dt.)
Alone In the Derk 2 (dt.)
Ansioss + Ansioss World Cup Ed.
29,95

Battle lalez 2 (dt.)

19,95

Battle jsle 2 − Scenery CD

29,95

Barnath A Steel Sky

19,95

Blackhawk

AKTIONSPREIS

Burniting Sicel 2 (engl.) 29.95 29.95 39.95 19.95 Buzz Aldrin's Rece Into Space Cyberie (e.) SONDERPOSTEN 49,95
Cyberwai (dl.) SONDERPOSTEN 39,95
Das Schwarze Auge 1 (dl.) 39,95 39,95 Die Siedler (dt.) 49,95 Diggers
Dune 2 (CD=dL / Disk=engL)
EarthSiege
Eco Ouesi F-14 Fleet Detender Fleets of Glory (dl.) Flugstmutator 5.0 (dl.) SONDERP. Formula 1 Grand Prix Freddy Phatikas Gabnel Knight (dl.) Gobilins 2 Great Courts 2 Gunship 2000 Heimdall 2 Interno (dl.) Isher 1 (dl.) 19.95 King's Ouesi 6 (dl.) Lends of Lore (dl.) Legend of Kyrandia 2 (dl.) Man Enough 29,95 19,95 19.95 20.05

Neue Versandanschrift! Media Point Vertriebs GmbH Bismarckstraße 63 12169 Berlin (Steglitz)

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point# Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

CD	Disk
29,95	
29,95	
29,95	
e 39,95 j	e 39,95
	29.95
39,95	-49,98
39,95	39,95
	29.95
29,95	
29,95	
	29,95
9,95/59,	15
1. 39,95	
39,95	
29,95	
9,95/29,9	95
39,95	39,85
29,95	49,95
29,95	
29,95	
29,95	
29,95	
29,95	
39,95	39,95
V	39,95
19,95	19,95
29,95	
	39,95
29,95	
N 39.95	
29,95	
	29,95 29,95 29,95 39,95 39,95 29,95 29,95 29,95 29,95 29,95 29,95 29,95 29,95 29,95 29,95 39,95

Multimedia-Zu	<u>ıbehör</u>
CD-ROM Penasonic 562 B, Double Speed	199,95
Soundblaster Midl Adepter	49,95
Soundblasier 16 Bit Value Edition	199,95
Soundblaster AWE 32 Velue Edition	359,95
Slereo-Leuisprecher	ab 39,95
3,5' MF 2HD	ab 5,99

70	ysticks
Advanced Gravis GamePed	39,95
Advanced Gravis Joystick	ab 49,95
Advanced Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Advenced Gravis Joystick 'Phoenix'	199,95
Logi WingMen Extreme	99,95
Gamecaid PC (2 Ports)	29,95

Samedard Po (2 Ports)

**Det Drucklegung noch nicht erschienent Alle Preiss verstehen sich in DM Inol. 15% MwSI. Imtimet und Preissänderungen vorbehaltent Es gelten unseie Allg. Geschäftsbedingungen, tille will hine au Wünsch gehen vorab zusenden Fordem Sie euch untel Angabe thres Systemfyn gegen 1.50 DM Bückporto unseien Gesamtkelalog ein Versandkosten:

Vorkasse 6,55 DM – Kredrikarte: 9,95 DM Nachnahme: 9,95 DM + 3, – NN-Gebührt der Post ab 250,– DM Bestellwart versandkostentrell Ausland nur gegen Vorkasse z.ggl. 15,– DM





Genau geschaut!

Kaleidos

Kommunikotives Suchspiel für 2 oder mehr Spieler ob 12 Jahre. Hersteller: eg-Spiele, Frankfurt, Vertrieb: Heidelberger Spieleverlag, Blumenstraße 39, 69115 Heidelberg, Preis: ca. 55 DM

Kommunikationsspiele, Ratespiele, Bilderrätsel – alles schon mal mitgemacht! Da kann eine Neuerscheinung nur einen müden, eher beiläufigen Blick und meistens ein ebensolches Lächeln ernten. Doch die Jury "Spiel des Jahres" hatte genau geschaut, als sie Kaleidos vom italienischen Hersteller eg-Spiele auf die Nominierungsliste setzte.

Kaleidos bietet 24 Abbildungen, die so wunderbar kitschig, so extravagant, so detailreich, so raffiniert überraschend sind, daß sich immer und immer wieder Neues entdecken läßt. Und genau das ist die Aufgabe der zwei oder mehr Spieler, die versuchen

Bretthupferl

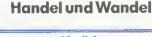
Rainer Scheer

müssen, möglichst viele Objekte/Begriffe in den Abbildungen zu finden, die mit dem geforderten Anfangsbuchstaben beginnen. Dieser wird zufällig ermittelt und dann läuft auch schon die Sanduhr ... – unerbittlich, wie Sanduhren nun mal sind. Wer glaubt, nach zwei bis drei Spielen habe man sich durch die Tafeln

"gearbeitet" und dann packe man Kaleidos nicht wieder aus, dem sei eine Brille angeraten. Immer neue Objekte lassen sich finden, und nur ein scharfer Blick wird belohnt, denn die meisten Punkte winken für Entdeckungen, die man ganz allein gemacht hat.

Kaleidos ist in seiner Art ein unschlagbares Spielvergnügen. Zwar hat sich der Verlag, der mit einem abwechslungsreichen und interessanten Programm in den deutschen Markt gekommen ist, an

bewährte Muster angelehnt, doch ist daraus ein höchst eigenständiges und überaus bemerkenswertes Spiel geworden. Kaleidos darf man sich nicht entgehen lassen.



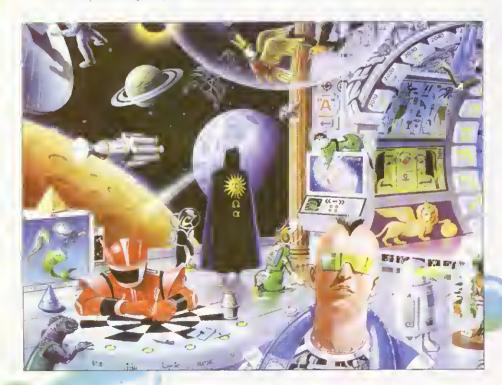
Medici

Autor: Reiner Knizia, Auktionsspiel für 3 bis 6 Spieler ob 10 Jahren. Hersteller: Amigo Spiele, Messenhöuser Str. 65, 63322 Rödermork, Preis: ca. 30 DM



Reiner Knizia, der Konsalik unter Deutschlands Spieleautoren, zeichnet für den diesjährigen Haupttitel im Programm von Amigo verantwortlich. Medici ist ein Versteigerungsspiel, in dem drei bis sechs Kaufleute versuchen, innerhalb von drei Spielrunden mit Farben, Tuch, Porzellan, Metallen und Gewürzen den großen Reibach zu machen. Bis zu drei Warenkarten können pro Spiela(u)ktion versteigert werden. Unermeßlich Platz ist im eigenen Kontor aber nicht vorhanden. Da ist Taktik gefragt, um im entscheidenden Moment die wertvollsten Angebote einheimsen zu können.

Die idee ist nicht neu, das Spiel noch in ährlicher Form in einer Spielesammlung am Markt erhältlich, doch kann Medici in der vorliegenden Form auf jeden Fall empfohlen werden. Die zu enge Zählleiste führt gelegentlich zu Turnulten und auch die Schriftgrafik ist mal wieder eine typische Leistung des talentierten Grafikers, der sich häufig durch eine gekonnte Unleserlichkeit auszeichnet. Davon abgesehen, schafft das Cover aber bereits die nötige Atmosphäre, um in die Handelswelt einzutauchen. Das Spiel erschließt sich trotz seiner Komplexität schnell und bietet ein beispielhaftes Preis-Leistungs-Verhältnis.



Pakete 5 Engl 10 Brok Vol 1	F3247	89 99
5 Foot 10 Pack Vol. 1 5 Loot 10 Pack Vol. 2 5 Foot 10 Pack Vol. 3	F3248	89,99
5 Foot 10 Pack Vn1 3 Super 10	F3727 F3472	99,99 39.99
Toke Tan	£3473	B9_99
Treasure Pack Explorer Pack	831 60 13474	89,99 99,99 89,99 89,99 99,99
Mega Pak 10 Pack CD-ROM Bridl.	13476 F3565	99 99 89,99
Sondorangebote		
Plumbers Don't Wear Ties	1'3004 F301.1	19,98
lensers der Stamenmauer O. Beste d. Fußball WM 94	F32/48	27.0U
Snowhoording Keir's Labyrinth	F3077	29,99 19.95
Jill of the Jungle	13078 F3006 13007	19,95
Dema CD PC-Spiele PD + Shareware CD	13006 13007	2,99
Dema CD Standardsoftw	13905	2,99
ROMWARE Limbs 5 ROMWARE Animotion 6	13027 13227	79,99 19,95 19,95 2,99 2,99 2,99 4,99 4,99 8,99
Sharaware DOS Spiele CD View 1	F2956 F3171	8,99
CD Vraw 2	F3172	8,99 19,80 19,80 19,80
CD View 3 CD View 4	F3173 F3205	
CO View 5	F3206 F2992 F3062 F3520	19.80
Multimedia Monra HyperGlot Damo Oksc	F3067	14,99 2,99 19,99
Cyberspace	F3520	19,99
Earthcore Interactivel Virtual Universe	F3261	29,80 19,80
Computerworks Der Navigator	13262 F3261 F3199 F3103	39,80 29,80
Der General	F3104	29,80
Happy Buthday Journeyman Project	F3104 F3652 F3031	29,00 49,00
Coddy	F9001	19,80
Initeddy Grofik, Foto	F9002	9,80
CorelDRAW! 3 CorelDRAW! 5	F3897	99,00
Corel PHOTO PAINT 5 plus	13898 F3899	799,00 169,00
Corel Gallery Corel Gothery 2	F3900 F3901	99,00 169,00
Corel Air Show Bundle	F3902	169,00 89.00
Corel Artshow 5 PC Paintbrash Plus	F3446 F3885	69,00
Photolinish 3.0	F3884	99,00
Photoworks Pict. Publisher Magazin	F3507 F3780	99,00 129,00 19,80 39,95 39,95 39,95 49,95
5,000 (lipArts Vol. 1	F351 <i>6</i> F351 <i>7</i>	39,95
5.000 ClipArts Vol. 2 5.000 ClipArts Vol. 3	13518	39,95
10.000 CirpArt ClipArt Collection	13515 #3883	49,95 99.00
Rengious CipArt Masterp. Clipart Warehouse	13518 13515 #3883 #3681 #2286 #3097 #3267 #3829 #3857 #3827	99,00 39,00 24,99 98,00
Clipart Warehouse ClipArt Neoven 2	F2286 F3097	24,99 98 00
Geburtstngszeitungen	F3267	39,90
Animoted 3D Magisdle Dun, 1 - 3	F3857	58,00 59,95
Das magisthe Auge Font Elegance	F3272	49,80
Fonts for You	F3272 F3356 F3357 F3685 F3901 F3925 F3856 F3866 F3779	49,00 98,00
Key Fonts Pro Jugendstil	F3685 F3301	39,00 79,00
Hermdruckerer	F3925	49,90
Design and Print 2 Media Monto Lite füi Win	F3856 F3866	99,00 98,00
WinWord Läsungen Graphikbox	F3779 F3047	19,80 39,80
Genfiktools	F3048	49,00
Multimedia- Box Hame Box	F3050 F3735	49,00
Sound & Vision	F3736 F3737	49,00 49,00
Roymacing-Box Vol. 2 Ambiente	F3F37 F3B50	49,00 99.00
CAD Complete	F3684	99,00 69,00 99,00
Labels Unlimited Key Presenter	F3682 F3683	99,00
Forbes Present Trainer	F3817	279,00
Sentiactor Image Viewer	F3800	49,90
tobes Unlimited Key Present Trainer Sentituter Photo-CD Access Sentituter Photo-CD Access Sentituter Image Viewer MPC Wizerd 3.0 Nison für Windows Schünhent der Germetne The Beauty of Charo Dos John im Drid	F2442 F3R27	279,00 49,90 49,90 39,00 79,80 69,80 29,80
Schönheit der Geometrie	F3508	69,80
Das Johr im Orld	F3506	49,90
Shareware	12974	10.06
CICA Windows	F2209	19,95 29,99 38,00
CKA Windows Tople Set	F3195	38,00
Similal	F2213	29,99
Shoreware Willware Val.B CICA Windows Traple Set Hobbes 05/2 SImiel Deutschland alxivat 10P ENEC 1 10P ENEC 2 10P ENEC 3 Copermicus 1 Vol.2 Copermicus 1 Vol.2 Copermicus 5/7 Vol.1 Copermicus 05/7 Vol.1 Copermicus 05/7 Vol.2 Shrve Me Gold Selection Varsus Quartip-Ware Spiele Shoreware Spiele	F2764	29,99 29,99 29,90 24,99 24,95 29,95 39,95 39,95 39,95 19,99
TOP EXEC 2	F3099	24,95
Copemicus 1 Vol.1	F3892	39,95
Copernicus 1 Vol.2	F3893	39,95
Eopernirus OS/2 Vol.2	F3895	39,95
Byte Me Gold Selection Versus	F3155	39,00
Questio-Pack	F3514	29,95
Shareware Spiele Tips + Tricks Extended	F3698	29,95
Tips + Trirks Extended Expensions Gomes 2 Spiele CD 1994-1995	F3891	29,95 39,95 49,80
Spiele	1 7074	47,00
Discoorld Last Signals	F3924 F3973	128,00 98.00
Flamingo lours	F3922	88,00
Psycho Pinball Hand of Fate	F3919	39,00
Lands of Tare Genesia	F3918	39,00
Sim Tower	F3924 F3923 F3922 F3921 F3919 F3918 F3858 F3888 F3092 F3915	119,00
Sim City 2000 Aufschwung Ost Deluxe	F3092 F3915	98,00 98,00
All New World of Fernmings	F3348	98,00 78,00
Sim City 2000 Aufschwung Ost Dekize All New Weeld of Ferninings Klick And Play Dark Ferces Wing Communder III	F3612	79,99
Wing Commander III	F3699	79,99 99,00

Rebel Assault	12386	88,00	Dirk Buch Show - The Best	13436	44,90
Jump Roven	13854	99,00	Flodders	F3439	44,90
Descent	£3647	108.00	Traumhochzeit	F3437	44,90
Woodraff	F3645	108,00	Trournisochzeel 2	F3469	29,99
King's Quest 1 - YI	13650	98,00	Sialmann 2000 Sant, Riesen	F3438	44,90
King's Quest VI)	F3643	98,00	Sielmann 2000 Sayanne	£3468	44,90
Leisure Sult Lorry 1-6	£3651	98,00	Nachschlagewerke		
Der lour Intende Kristall	F3688	118,00	LexiROM	F3783	348,00
Magri of Endona	F3914	98,00	Bertelsmann Discovery	F3782	198,00
Walfpack	F3032	78.00	Bertelsm. Universallex. 95	F3265	98.00

Die letzten ihrer Art	F3202	98.00	ADI Mathe 3 p. 4 Klasse	F367
Die Bibel	F2645	128,00	Ich werde Künstler	F336
Eine kurze Geschichte d Zeit	F3930	108,00	1ch lerne lesen und zählen	F336
Desktop Bookshop	F2249	78,00	Grundwissen Rechnen, Engl	F336
Shokespeare Study Gulde	F2847	78,00	Faszinierende Welt d Lagik	F336
ABC Bückerdatenbank	F2758	39,00	Dr. Giras Lern-CD	F366
Fremdsprachen			Peter Immels Vokabel-CD	1366
Sprechen wir Englisch!	F2998	99,00	Budenbargs Erstlasen-CD	1366
Lyrir Language, Englisch	F3152	49,80	Budenbargs Sochkunde CO	1366
Englisch Ternen Vol. 1	F3852	49,95	Budenbergs Leinspiele-CD	1366

ADI Mothe 3 v. 4 Klosse	F3674	99,00
ich werde Künstler	F3363	19,95
1ch lerne lesen und zöhlen	F3364	99,90
Grundwissen Rechnen, Engl	F3365	129,90
Faszinierende Welt d Lagik	F3366	149,90
Dr. Giros Lern-CD	F3664	69.00
Peter Immels Yokabel-CB	13665	69,00
Budenbergs Erstlesen-CD	13666	69,00
Budenbargs Sochkunde CO	13667	69.00
Budenbergs Leinspiele-CD	1366B	69,00



F3797 29,80

F3943 F2258 F2434

F3720 F2663 F3639 13311

Firmenia formationen Germ Busin: Egit (D-ROM Wer Inlert was 2 (D-RoM Wer Inlert was 2 (O-Rasket: Itelainto-CR Region: PLZ 0 Inlalainto-CR Region: PLZ 0 Inlalainto-CR Region: PLZ 0 Inlalainto-CR Region: PLZ 1 Inlalainto-CR Region: PLZ 1 Inlalainto-CR Region: PLZ 5 Inlalainto-CR Region: PLZ 6 Inl

Erotik Women al Playboy

Firmeninformationen

49,90 49,90 78,00 39,00 89,00 48,00 58,00 49,90 49,90 49,00 48,00 99,00 39,95

199,00 899,00 285,20 840,00 39,00 39,00 39,00 39,00 39,00 39,00 39,00 181,00 499,00 181,00 499,00 298,00 298,00 889,00 F3758 F3490 F3492 F3493 F3494 F3495 F3496 F3496 F3497 F3498 F3498 F3487 F3488 F3784 F3784 F3786 F3786 F3500

F3712 F3932 F3933 F3948 F3948 F3948 F3957 F3958 F3958

Jetzt auf Ihrer Heft-CD: 6 EKAT\START.EXE Vol. 15

Lange Listen finden Sie langweilig? Wir auch! Deshalb gibt es jetzt den DIRECTMEDIA-Katalog auf Ihrer Heft-CD. Zu jedem der über 500 Titel gibt's ausführliche Beschreibungen, Coverscons, Presserezensionen, Hardwarevoraussetzungen, u.v.m. Na dann las!

1 1d. 8	FD/44	100.00	W C D	rnozz	20.01
Ares of the Deep Down Patrol Panzer General Lamborghim A. Challenge Comain he MySI	F3594 C3364	100,00	Neues Groß Laxikan Forbe Webster's Interactive Encyc.	T03//	39,95 98,00
DOWN FOIDS	12024	100,00	The state of the s	F3462	59.00
ranzer degetal	F3072	90,00	Tirme Almonar Ref. Ed. Bertolsm Lexikon Wotsch	13902	148,00
Laraporgniin N. Unavenge	C1000	70,00	Celts Mintelnetism	53647	398,00
PORMULI NO	F271U	70,00 88.60	Bertalsm Lexikon Watsch Gobler Wirtschoftslexikon Paul-Dout-Wälterbuch	F2639 F2646 F2937	
7th Guest	F3917	24,99	from the state of		20.00
7th Suest + Duno 7th Suest + Duno Fibre Phobal Beneath A Steel Sky Burring Steel Classic Adventures Softpold Warl of all Susiness Bodyworks Veyoger Dos Ann Doppelpors Supersici Pro Juzz Jody abbit Generes Eddy Club Geel Filing Revise Interactive Filigh One Scenery Mannchen Musik	£3330	48.00	besorte und Leitschrönier Gesetze und Leitschrönier Beufellschon von A. Z. Iron., Scheidung, Hartehalt Rangeber-Gessam Mehren hiezt werde ich Chef Kapital Arbeitzeugnissa Richig Erben und Vererben Bild der Wissenschaft 93 Bild der Wissenschaft 93 Bild der Wissenschaft 94 Riche Leitschen Abertam Pschynenibel Windere, MDI Leitschon der Belast. Städte Leitschon der Wellgescheit halt Leitsche Leitsche Erze Leitsche Leitsche Lei	83723	59,00
For Dinkell	\$9941	อน, อบ อย กก	Saplevilan son f. 7	Edity	10 00
Renantir A Stud Sky	E3234	79.00	Iron Schoidung Materhalt	F3654	39.96
Burning Steel	12907	98.00	Potosher-Gesont Minter ht	F3657	59.00
Classic Adventures	F2909	109.00	letzt werde ich Chef	F3659	39 90
Softpold World of Susiness	F3739	78 00	Kanital	F3661	39.90
Bodyworks Voyager	F3157	69.00	Arbeitszeupnisse	F3662	39.90
Das Aint	F3687	108.00	Richtia Erben und Vererben	F3663	39.90
Doppelogss	F3691	98,00	Bild dei Wissenschaft 93	13194	128.00
Superski Pro	F3859	98,00	Bild der Wissenschaft 94	F3567	128,00
Jazz Jackrobbli	F3404	99,95	Roche Lavikon Medrzm	F2772	98,00
Gonoven Eddy	F3512	29,95	Pschyrembel Wrndows	F3353	148,00
Club Gead	F3845	98,00	MDI Lexikon der Beut. Städte Lexikon der Weilgeschirbte Berteismunn Lexikan Tiere Der Farbige Brehm Wall Sammel 4. Burdmerke.	F3872	49,00
Flug Revue interektiv	13406	128,00	Lexikon der Deut. Städte	F3324	49,00 49,00
Flight One	F3448	69,00	Lexikon der Weltgeschirtste	F3325	49,00
Scenery Munchen	13833	79,95	Bertolsmunn Lexikon Tiere	F3382	148,00
Musik			Der Forbige Brehm	F3714	79,80
Lexikon der Mosik	F3319	99,00	Welt Spragel d. Birefmnike	F37T5	69,00
J. S Borh-Die Inventionen	F3614	69,80	Kurshuch der 08	F3328	49,80
Vivaldi, Taur Seasons	F3766	59,00	Geschichte		
Jozz Greats	13765	79,08	1933-1945	F3816	98,00
Residents: Fredk Show	13/19	78,00	Der Forbige Brehm Well Spragel d. Buefmarke Korshach der OB Geschichte 1933-1945 Die Weiße Rose	F3820	98,00
Tett bulls	12710	29,98	Bertalsiri lexik, beschilitik	F2638	148,00
Dox from Cottes	F2107	37,00	Enronne a Zu. Janmunoens	F2094 F2100	248,00 98,00
Haden Droke has at Mand	F3177	10.00	Januarda Tha Ireanter	E3471	70,00
Musik J. S. Borh-Die Inventionen Vivolid. Lauf Seasons Jozz Greats Residents: Freak Show Yeti Gals Toxir Ressons. No Peoce - Das Auge Gottes Harther. Right Type of Mond Stotlan Rose	13001	20.80	Die Weiße Rose Bertelsm Izzik, Geschichte Chranik d 20. Jahrhunderts Amenco's Crvil Woi Lennarda The Inventor Atomir Age	E3789	39,00
Potes Cabriel Cynlete 1	E3433	179.00	Atlanten	19000	07,00
Printe	F3197	129.00	Fulk I mzeletnik flautezhi	E3350	69,00
8AP- Pik Sibba	13069	49.90	Inik álle Stúdie Deutschl	F3351	200 00
Herhert Grönerneser	12765	79.00	Enik Ernzelstodt Europa	13502	69,00
Toxic Rescons. No Peace _ Dos Auge Gottes Histriue: Right lype of Mood Station Rose Peter Gobinel: Explire 1 Peters Gobinel: Explire 1 Peters Gobinel: Explire 1 Peters Gobinel: Explire 1 Ites MC- After MUSIC MICES ARM Brown Hist Interactive Intractive Vol. 1 Tuneland grir Katalog 95 Sound- Sound Sound- Sound Sound Sound Sound- Sound- Sound- Sound- Sound- Frolessional Music Prod Music Witzend Blues Piono Blues Gottone Ruck Gularte Ruck Gularte Ruck Gularte Ruck Gularte Ruck Gularte Ruck Squarte	F3454	1980	Falk I mzeistadt Deutschl, Ialk Alle Städte Deutschl, Falk Emzeistadt Zurspa Falk Alle Stödte Emopo PC-Stadtplane I uzeistadt PC-Stadtplane Ruhrgabiet PC-Stadtplane Geetschland Conference	13503	248,00
MILSTE MEGA ROM	F3354	69.00	PC-Stodsolone Luzzelstudt	£3287	49,00
Brovo Hits interactive	F3504	59.00	PC-Stadtplane Ruhrosbiet	F3185	89.00
Intrioctor Vol. 1	13801	29,90	PC-Stndtpline Osetschland	F3184	198,00
Tuneland	13913	98,00	GeoGrafix		
per Katalog 95	12773	39,00	GeoRayte		49.00
Encyclopedia of Sound 3	13767	24,99	Georkaute Arol SuperTievel Ber Große Autoorlos Global Explores Manta Go	F3825	148,00 98,00
Sound Sensation	F2455	24,99	Des Große Autoorlas	F3828	98,00
Sound-Box	13044	49,00	Global Explores	F2513 F3201	128,00
Sounds And Arts	13501	45,00	Map'n'Go Street Arles USA		78,00
Altegro 2.0	13849	99,00	Street Afles USA	F2002	248,00
music studio	13802	98,00	WOLLD FOLIBOOK 1775 EUIT.	F362/	98,00
Professional Music Frod	F3633	37,70	Retsen Bedin und Polsdum Bonn CD Koln auf CD-ROM Hamburg Interaktiv München Interaktiv Mecklenburg Yarp digital Puris	600×0	10.00
Music UJ	73275	69,95 39,80 99,00 99,00 99,00 99,00	Bedin und Polsdom	13817	69,00
Masik Wizerd	13273	37,00	BONN LD	1,00/	45,00 29,90
Olum Citation	F2721	77,00	North But Lu-Kum	13000	98,00
Burk Citaria	13/31 13738	97,00	namburg rateraktiv	FJ007	98,00
Fart Grave	13770	77,00 00 00	Montenen Hilliam Mars distral	E3971	98.00
Rudmutte Mactordats	F3733	179.00	busy busy although a second	FARRA	78,00
PfX Benza Mile	F3840	39 99	Venedig Iskund Inside	F3618	78,00
Conello: Move On Roby	F3441	79 99	kkind Inside	F3618 F3169	38.00
Jozz distante Ancheurin Mosterchass PTX Denne HTs Copellin: More On Boby Feently 4 Seven: Tota Me Rednes: Cotton Upe Jose Interventionale Ren'extors Deutsche Rockstens Blink Music Log Stans FFIm und Video Montly Python's Sort fish: Interactive Tech.	F3442	29.99	Yenezeelo	F3521	49,00 39,00
Rednex: Cotton Eve Joe	F3443	29.99		ED CT C	39.00
Internationale Rockstors	F3623	39,80	Súdsee-Indianer	F3734	49.80
Dautsche Rockstors	F3624	37.80	Hownii Südses-Indianer Everywh. USA kavel Guide Nord-West-Amerika	F7898	98,00 69,00 39,00
81a ch Music	13625	39,80	Nord-West-Amerika	F3250	69,00
Top Stars	F3626	39,80	Ynseinite	FYLZZK	39,00
Film und Video			Travelware USA	E3384	79,00
Monty Python's	F3568	98,00	F-wore USA Notionalperks	F3207	79,00 79,00
Star link - Interactive Tech.	F3519	128,00	Travelware USA T-wore USA Notionalparks Travelware Australian Win Hotel International	F3208	27,369
Take Your Best Shot	F3912	98,00	Win Hotel International	F3787	39,80
Winty CD	13572	49,80	Win Comping International		39,80
FY und Kine digital Z	13927	29,80	Win Jugandberberg, Inter, Win Ferienwehnung, Inter Win Ferien a. d. Bauernhof	13789	39,80
Frim-Loxikon SI U. Honor	13399	47,80	win terienwehnung, inler	13/90	29,80
Film Lewison, Tabilier	1380/	47,80	win terian a. a. bovershall	10200	29,80 29,80
Film-Lexikeri; Action	T339/	47,80	Win Freizeit International Win Reinerferien Intern Win Rodeln Bohn Europa	13772	27,81
Film Louison, Abouton	13276	47,80	Was Sanda Bake Com-	13/73	29,80 39,80
Files Lastern Fratil	19200	47,00	Tascono	F3146	29,80
& Bard Day's Bioles	E3001	78.00	lpiso laseana	F3150	27,80
DindeTrine The CD	13019	78.00	Florida	£3149	79.00
Video Fon Tins	F3974	29.80	Flonda Tohtri	£3149 £3151	29,80 29,80
Bora Audis Log Stats Film und Video Monty Python's Star line - Intractive lisch, Toke You Best Short Toke You Best Short Film - Looken St. u. Honor Film - Looken Fool Film - Looken St. u. Honor Video Exp Ing. Loose St. Film Internet MFEG CD-ROM	£3464	98.00	Boli	F3148	29,80
Internet MPEG CO-ROM	f3571	49,90	Australien	F3147	29,80
0 3	15131	11.00	1/2		27,00

						Super Girls 1
Englisch lernen Vol 2	F3853	49,95	Aladin u. d. Wunderlomps	83380	49,00	Super Girls 2
Tolking Dictionary	F3463	98,00	Damröschen	F3569	49,00	Busties I
DUOFN OXFORD	F3881	248,00	Abenteuer Amerika	F3806	98,00	Extreme Hot Leather Ladio
laschenworterborh Inglish	F3391	98.00	Abenteuer Mensch	f3615	98,00	8ady Central 1
Taschenworterburh Tranz.	F3880	98.00	Abentauer Unterwasser	13387	98.00	Oueens of Europic's Vol. 1
Euro-Trans für Windows	F3525	59,80	Bodyworks 4.0	F3066	69,00	Oueens of Europic's Vol. 2
MINAOK CD	F3358	89,00	Weltall			Slondinen
Easy English	13505	89,00	Jupiter	F3407	59,00	Bland Bombshells
Finnesis facile	F3887	89,00	Our Solar System	F2285	24.99	Sensuous Girls in 3-0
English ane	F3522	98.00	Solar Heovan	F2954	48.00	Hat Pack Vol. 1
Ironcus un	F3523	98.00	IIFÔ	F3010	69,00	Hat Pack Vol. 2
Italiano uno	F3721	98,00	CD-Planetarium	F3012	69,90	Hot Pock Vol 3
Espanol una	F3722	98.00	Astra Stor Light	13420	79,95	Sexy Pow Pack Coppel-CO
Sprachtrainer Englisch	F3768	49,80	Hobby und Freizeit	10120	,	Hat Girls 1
Sprachtroiner Tranzásisch	F3769	49,80	ADAC Gebrouchtwogen '95	F3889	69,00	Hot Girls 2
Sprachtrolner Italienisch	F3770	49.80	ADAC Auto '95	F3269	69,00	Hat Girls 3
Sprachtrainer Spanisch	F3771	49,80	Auta Kalalan 1995	F3527	49,00	Hot Girls 4
CO-ROM Sprachkurs Engl	F3409	98.00	Autos 94	F3068	28,90	American Dream Girls
CO-ROM Sprankors Franz	F3410	98.00	Feuerwehr lahrzeuge Vol 1	F3826	59,00	Covergirls '95
	F3411	98.00	Multimedia Führeischern	F3466	49.80	Houstroven Strip
CO-ROM Sprarhkurs Ital	F3412	98.00	MalaOisc	F3381	69,00	Angië u. Beind dus Essen
CO-ROM Sprechkers Spen.		69,00	Warld Anlines Date CO	F3528	59,00	Eratische Gestendnisse
'JUNIOR' Englisch	F3837					
JUNIOR' Fronzosisch	F3B3B	69,00	Messerschmitt Me 109	£3929	98,00	Intrine Gespröche
'JUN10R' Spanisch	F3B39	69,00	Bike Markt 95	f3896	49,00	Mega-Busan
'JUN10R' Deutsch	F3840	69,00	8ike World	F3362	99,00	Playmaid Dessous
JUNIOR Tapanisch	F3841	69,00	Segeln lernen - interaktiv	F3360	129,00	Frisch Frech Trühlich Frei
FUR ALLE: Englisch	F3B34	89,00	Sail Simulator	£3724	198,00	Runate Buccane Fashion
FUR ALIE' Fronzösisch	13835	89,00	Segworld	F364B	49,00	R Buccone Fashion Shaw
FUR ALLE Sponisch	F3836	89,00	Fischführer Indisch, Ozean	F3861	89,00	Vibratran 1
Euroworterburh Englisch	F3878	49,80	Fit zu House	F3830	79,00	Vibration 2
Euroworterburh Franzosisch	F3B75	49,80	FOREGOFI	F3909	119,00	Vibratron Extro
Eurawörterburh Italianisch	F3876	49,80	ScareGolf	F3910	98,00	Vibratian Mega Edition
Eurowörterburh Sponrsch	F3877	49,80	AceGolf	F3911	29,00	5explosiv
Longenscheidt Euro-Set	13879	128,00	Wadd of Mesion	£3622	79,00	Latex Lark and Leder
Gobler Wirtsch-worterbuch	F2647	198,00	Uda's Cacktorl De Luxe	f3479	39,80	Condy 1
Ferretti Wörterbuch d. Elekt	F2979	98,00	Fax-Correans	F3154	39,00	Condy 2
Words Far Flirts: Englisch	F3308	39,95	Das Gaudrmax-Spiel	£3312	47,00	Condy Extro
Words For Hirts, Franzas.	F3309	39,95	Guinness CO-ROM Rekorde	F3321	99,00	Hat Tides
Words For Hirts: Italienisch	F3310	39,95	Inspektor Zebok	13467	69,00	Exotir Dreams
Lernsaltware			Gault Millau Deutschl. 95	13725	59,80	Sexy Secrets
Mathe Blaster	F3389	98,00	Hanra Control	13832	98,00	Covergirls
Alge Slaster	F3805	98,00	8ank-Manager	13013	49,90	Mindchen ous Deutschland
Word Attack	F3804	98,00	Planpoint	13408	148,00	Erotik Video Girls Vol. 11
Rechtschreibtrorner f Kinder	F3821	39,80	Alles Gold	13844	78,00	Eratir Collection
Puzzle-Spall für Kinder 1	F3863	34,90	Modus Internet	13772	39,00	Teresa Personally
School Park	F3976	49.90	Switch!	13726	99,00	Teresa in Paradisa
ADI Tunior 4-6	F3669	99,00	Elektronik Lexikon	13831	49,95	Foxy Clips
ADI Tunior 6-7	F3670	99,00	OR7 Horn Rodro	12618	48,00	1 rstkontakt
ADI Deutsch 1 u 2 Klasse	f3671	99.00	CD-WYN ID/95	13873	47.00	Dreambays
ADI Doutsch 3. u. 4 Klosse	13672	99.00	Wiri Shopping Direkt	13795	29.80	Dan and Adonis
ADI Mothe 1 u. 2 Klassa	13673	99,00	Wis Big Shopping Direkt	F3796	29.80	Adom

DIRECTMEDIA

Menga	bestellnummet	besampreis
-		
-1-		
i		
-		
		I
	Versandkosten:	

Kostenfrei bestellen!

0130/85 79 09

Gesomtpreis in DM: Ab 150, OM Bestellwert, dorunter Anteil nur 7,90 DM.

F3716 39.80

Straße-	
PLZ / Ort· .	
1ch bezoble: [per Nachnohme Eurocord UVsaco
Kreditkarten-Nr. (16-stellig).	
Gultig bis:	- 9
Inhober (falls of	werchend).

Symeonstraße 6 - 12279 Berlin

Telelon: 030 / 723 931 - 0

Telefax: 030 / 723 931 - 99

15F-09876543





Sportskanonen

Nach Kanada lud die Firma Electronic Arts, um ihr Sportspieleprogramm für 1996 vorzustellen. Bereits jetzt gab's genug Interessantes zu sehen.

n der Westküste Kanadas, eingebettet zwischen dem pazifischen Ozean mit warmen Meeresströmungen und tropischem Regenwald auf der einen

tropischem Regenwald auf der einen Seite und den schneebedeckten Rocky Mountains auf der anderen Seite, liegt die Stadt Vancouver. Bei einer solchen Lage ist Sport natürlich die Freizeitbeschäftigung Nummer Eins, Ambitionierte Kanadier gehen vormittags zum Wellenreiten und nachmittags zum Snowboarding. Kein Wunder also, daß die Firma Electronic Arts das Hauptquartier ihrer "Sports Division" genau hier angesiedelt hat.

Obendrein bietet die Stadt übnigens gleich eine ganze Reihe von Universitäten, so daß ein ständiger Zustrom von jungen, motivierten Programmierern gesichert ist. Das Electronic-Arts-Building liegt im Stadtteil Bumaby und versammelt

auf drei Etagen eine derartige Zusammenballung von Know-how und Hardware, daß man richtig ins Schwärmen kommen könnte. Eine knappe Woche hatten die zur Vor-

stellung der neuen Sportspielpalette geladenen Journalisten, um durch das Gebäude zu streifen. Gespräche mit Programmierem und Designem zu führen und die fast fertigen Produkte zu bestaunen. Nach dem Besuch war klar: Es tut sich was auf dem Sportspielfeld. Wer vielleicht geglaubt hatte, alle gängigen Themen seien bereits zur Genüge abgefrüh-

stückt, durfte sich rasch eines Besseren belehren lassen. Und besser noch: Ein bißchen von dem, was da an Überraschungen ins Haus steht, darf an dieser Stelle schon verraten werden.

Need for Speed

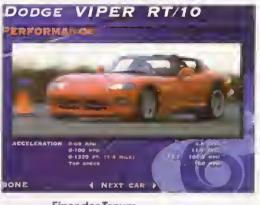
Need for Speed ist nicht etwa eine Redewendung, mit der Besucher kanadischer Techno-Discos von ihrem House-Dealer angesprochen werden; es handelt sich vielmehr um den Titel einer phantastischen Autorennsimulation die auf dem 3DO bereits für reichlich Furore gesorgt hat und bald auch in einer CD-ROM-Version für den PC erscheinen soll. Das Programm entstand in

enger Zusammenarbeit mit der amerikanischen Autofachzeitschrift Road&Track, die vielen noch von dem Kultspiel *Test Drive* her bekannt sein wird.

Zwei Kriterien standen bei der Entwicklung des Games im Vordergrund: Zum einen wollte man den Realitätsgrad gegenüber anderen Simulationen steigern, zum anderen sollte dabei der Fahrspaß nicht auf

> der Strecke bleiben. Was von dem Spiel schon fertiq war und probegefahren werden konnte, ließ keinen Zweifel daran, daß beide Ziele erreicht werden. Wie bei Road&Track-Games üblich.

kommen nur Boliden zum Einsatz, die sich Otto Normalfahrer niemals leisten kann, auch wenn er stets davon träumt, solche Luxuskarossen wenigstens einmal um den Block zu kutschieren. Die Palette reicht vom Toyota Supra über den Porsche 911, die Dodge Viper RT/10 bis hin zum Lamborghini Diabolo. Insgesamt acht Fahrzeuge wurden komplett digitalisiert und in ein Simulationsmodell eingebettet, bei dem die tatsächlichen technischen Charaktenstika der jeweiligen Automobile voll zum Tragen kommen.



Einer der Traumwagen von Need for Speed

Make some Noise

Als Anwender kann man sich kaum vorstellen, welche Schwierigkeiten

so eine Detailarbeit mit sich bringt Der Lamborghini zum Beispiel wurde vom Boß der Schwesterfirma Origin, Richard Garriot, "ausgeliehen". Während die Aufnahme des Original-Reifenquietschens in einer Notbremssituation lediglich Gefahren für

Kamerateam und Tontechniker bedeutete, stand bei der Planung, einen fünffachen Salto bei 200 km/h zu digitalisieren, die Morddrohung eines sehr zomigen Avatars im Raum. Letzten Endes wich man deshalb doch lieber auf alte Teile weniger wertvoller Karossen und einen Vorschlaghammer aus, um die Geräuschkulisse nachzuempfinden.

Auch Landschaften und Race-Tracks wurden von Designem bis ins kleinste Detail durchgestaltet, testgefahren, verworfen, neu gestaltet und so weiter, bis jeder Busch, jede Leitplanke und jedes Gebäude schließlich genau an der richtigen Position waren. Neben den vielbestaunten Standardtracks der 3DO-Version sind so noch eine ganze Reihe von "Closed Circuits" hinzugekommen.

Weil die PC-Version als weiteren Bonus auch eine Mehrspieler-Option enthält, sind echte Head-to-Head-Rennen möglich. Insgesamt stehen

vier verschiedene Spielmodi 711r Verfügung, und abgerundet wird das ganze durch phantastische Videoaufnahmen, umfangreiche Multimedia-Artikel aus der Redaktion von Road&Track, eine Replay-Option und, und, und...

Das Beste an Need for Speed ist aber, daß es nicht wie erwartet erst im nächsten Jahr, sondem schon ab



Spätherbst '95 ausgeliefert werden soll. Darauf darf man sich wirklich freuen

FIFA '96

Schon wieder FIFA? Die '95er Edition ist doch in Deutschland gerade erst angekommen und vielerorts noch nicht mal nichtig durchgezockt! Brauchen denn Fußballfans wirklich jedes Jahr eine neue Version ihres Lieblingsprogramms? – Die Antwort ist ein klares Ja: Wem bereits FIFA '95 gefallen hat, der wird sich über die nächste Variante garantiert wegschmeißen.

Die komplette Engine wurde nicht nur von Grund auf renoviert, sondern das herausragende Feature dürfte wohl das neue Virtual-Stadion-Konzept sein. Unter Verwendung mehrer SGIs und modemster 32-Bit-Technologie gelang es dem Programmierteam, eine grafische und akustische Präsentation in das Game einzuarbeiten, die alles bisher Dagewesene ziemlich dünn aussehen läßt Hi-Res-Grafik, automatische Kameraschwenks, authentische Sounds, spielabhängige Lautstärke und Modulation sowie vollendete Spieleranimationen machen schon das Zuschauen zum reinen Vergnügen.

Der Spieler hat tatsächlich das Gefühl, seine Bälle in einem vollbesetzten Stadion zu kicken. Die Si-

mulation "erkennt" spannende Situationen auf dem Spielfeld und steigert dementsprechend die Reaktionen von Zuschauermenge und Kommentator. Soundtechniker Rob hat dafür jedes der über 800 Samples in jeweils vier verschiedenen Aufregungszuständen aufgenommen. Während sich der Kommentator zum Beispiel bei Hakeleien im Mittelfeld noch recht gelangweilt gibt, gerät er nach der dritten Torchance völlig aus dem Häuschen, und die virtuellen Zuschauer stehen auf den Sitzen. Die "Kamera" zoomt zu Nahaufnahmen mitten in das Gerangel im Elfmeterraum oder schwenkt bei einem Anstoß in Overhead-Perspektive. Außerdem läßt sie sich auch ganz nach den Wünschen der Anwender plazieren.

Lebensecht

Für die Spieleranimationen wurde das reine Motion-Capture wieder verworfen, und statt dessen greift man aufs neue auf die Mithilfe professioneller Animatoren zurück. Das Ergebnis sind traumhaft realistische Bewegungen bei Kopfbällen, Fallrückziehem und Dribbel-Tricks. Hat man das alles einmal auf einem Großbildschirm und mit Surround-Sound erlebt, muß man ehrlich zugeben: Das ist schöner als Femse-

hen. Schließlich wurden auch Features. die die FIFA erst zum Kultspiel gemacht haben, noch einmal überarbeitet. Insgesamt 300 internationale Teams wurden erfaßt und können in den verschiedensten Modi gegeneinander antreten. einzelnen Spieler dürfen auch in einem All-Star-Team zusammengefaßt werden, so daß man sich seine



Vom Drahtmodell zum italienischen



eigene Weltauswahl zusammenstellen kann. An der künstlichen Intelligenz der Spieler wurde auch noch einmal gefeilt; das dürfte den Realismus des Gameplays weiter anheben und die Sache

noch ein wenig anspruchsvoller machen. Es wurde eigens der englische Fußballstar Carl Valentine eingeschaltet: Der Profikicker, der das Team der Vancouver Soccer Heros trainiert, stand Pate bei spieltaktischen Fragen und ist ausgiebig in den digitalisierten Videosequenzen zu sehen.

Wer allerdings Maschinenwesen grundsätzlich nicht traut, kann über die Modem-Option ebenso menschliche Gegner fordern. Auch dieses Game soll noch im Spätherbst in die Läden kommen und sah schon ziemlich fertig

NHL'96

Volkssport Nr. 1 in Kanada ist Eishockey, und selbstverständlich müssen auch die Fans dieses Spiels nicht zurückstehen. Bei NHL '96 kommt genau wie beim Schwesterspiel FI-FA die Virtual-Stadion-Technologie zum Einsatz; die sich in Zukunft wie ein roter Faden durch alle Sportspiele von Electronic Arts ziehen wird. actionorientierten Kameraschwenks sorgen automatisch dafür, daß der Spieler den Überblick behält und nicht ständig den flinken Puck auf dem hellblauen Hintergrund aus den Augen verliert Im Falle von NHL wurden Grafik, Sound und Animationen ebenfalls komplett neu gestaltet, und es bleiben nun-







FIFA '96: Spektokuläre Aktionen wurden von professionellen Animoteuren

mehr wirklich kaum Wünsche offen.

Taktik-Update

Neu in der Virtual-Stadion-Technologie sind die Rückpässe, bei denen man den Puck oder Ball an einen Teamkollegen

weitergibt, dabei aber die Kontrolle über den abgebenden Spieler behält und den Ball wieder zurückfordem kann, wenn man in einer günstigeren Schußposition ist. Allein diese kleine Änderung revolutioniert das komplette Gameplay, weil man jetzt viel bessertricksen und täuschen kann.

Geblieben ist dagegen die beim Hockey so beliebte Prügeloption inklusive Auszeiten und Verletzungen, Um die ganze Sache abzurunden, wurde auch die Bedienoberfläche grafisch und funktionell herausgeputzt Videos und Zugriff auf die authentischen Ligen bis zurück ins



NHL'96: Konodos Volkssport Nr. 1 dorf natürlich nicht fehlen

Jahr 1994 bieten zusätzliches Kolorit aus der echten Saison. Allerdings befand sich dieses Spiel leider noch ziemlich im Rohzustand und dürfte tatsächlich erst Anfang nächsten Jahres zu bekommen sein.

Was sonst?

Alle anderen gezeigten Produkte waren ebenfalls erst im Anfangsstadium und brauchen noch eine Menge Programmierarbeit. Auf jeden Fall ist eine neue Version von NBA Live geplant, denn auch Basketball wird in Deutschland immer beliebter. Wie bei den anderen Titeln wird die herausragende Änderung das neu applizierte "Virtual Stadion" sein, das sogar die Lichtreflexe auf dem Parkettboden zeigt.

Golfliebhaber können sich auf eine phantastisch aussehende Neufassung der PGA-Tour freuen, bei der sich aber erst noch zeigen wird, ob sie der Referenz Links386 etwas anhaben kann. Triple Play ist schließlich eine Baseballvariante; weil dieser Sport aber hierzulande nahezu überhaupt keine Bedeutung hat, ist mit einer speziellen Version für Europa kaum zu rechnen.

Neben den Spiele-Neuvorstellungen war ein Abstecher in die Re-Boot-Studios ein weiterer Höhepunkt des Kanada-Besuchs: Dort wird von den Effektspezialisten Digital Domain (Apollo 13) die erste vollständig mit Computerrendering erzeugte Zeichentricksene produziert. Verfügt schon Electronic Arts über eine traumhafte Hardwareansammlung, so konnte man ob der hier präsentierten Rechnerkapazität nur richtig neidisch werden.

Die Storys um die guten Computerhelden Bob und Dot sowie ihre Erzrivalen, die Virenprogramme Megabyte und Hexa-Dezimal, werden Anfang nächsten Jahres auch bei uns über die Bildschirme flimmem. Electronic Arts haben die exklusiven Softwarerechte an der Serie erwerben können. Sie planen zunächst ein Adventure und später noch eine Edutainment-Serie daraus zu entwickeln. Was aus der Lizenz endgültig wird, steht noch in den Sternen, die Spitzengrafik ist jedoch schon mal einen Anblick wert.

tom



Jung und vor ollen Dingen dynomisch - einer der Helden von ReBoot



PC SPIEL

Die brandneuen CD-ROM Spiele

So finden Sie Ihr Spiel:

2: Simulation e : engl. Spiel 1: Action 3: Adventure 4: Sport e/d: deut. Anleitung 5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch

87.85万4.8966.874.89万69.944.92.8966.6678977766798.856887689788

75. 39. 89. 75. 75.

75.-74.-

7: Sammlung 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei!

Computersystems GmbH

Körnebachstr. 95 aa. Musikzirkus DO 44143 Dortmund

Mo-Fr 11.00-18.30 11.00 - 14.00

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund Tel. 0231 - 53 11 334

- 53 11 335

Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE

Aces of the Deep Aces of the Deep Mission Across the Rhine*

ne in the Dark II Incl. I Alone in the Dark III All Around Hollywood Apache Longbow*

2600 Action Pack

tis isle il Erbe des Titan

Battle Race* Bazooka Sue*

avalat Krondor

een Desaster s Control*

mand & Conque nander Blood

Dark Sun II Weke o. Ravager

Die total verrückte Rallye

Earth Siege Earth Siege Expension CD* Elite3 First Encounters

ht Commender 11 ° Flight of the Amazon Queer Freddy Pharkas* Fußball Total

llywood Pictures trick!

redible Machine 2° redible Toons° ed Allience is of the Oracle e Strike

a Quest Coll. 1-5

nd of Kyrandia 3 Aig Adventure

ngs Quest 7 ick in Play my Collection 1-6

FX - Fighter Hardball 4°

Dragon Lore Dungeon Master II* EA Sports Rugby*

Lösungsbuch (dl.) Star Trek - NG A Final Unity

ncheincl. Mission 1&2

Civil War (Amerika)*

Big Red Adventure lorge ning Steel II ning Steel III

CD SPIELE

	ODOIL	- 10	1	
,	Mechlaveliithe Prince	d	2	8
	Magic Carpet Plue	d	1	8
	Magic Carpet Hidden Worlds	d	ZIB	3
	Magle of Endoria	d	3	51
	Meniac Mension 2 DOTT	d	3	8
	Merco Polo*	e/d		7
	Master of Magic	d	8	8
	Mechwarrioril*	e	1	7
	Monty Python	e	7	7
	NascarRacing	e/d	2	74
	NascarTrackPack	e/d	zue	4
	Navy Strike*	d	2	B
	NBALive 95	e/d	4	B
	HHL Eishockey 95	d	4	7
	Noctropolis	e/d	3	8
	Panzer General	e/d	8	7
	Perfect General II*	e/d	3	7:
	PGA Tour Golf	e/d	2	8
	Phantasmagoris(7CDs)*	d	3	B
	Pinball Dreams Deluxe	e/d	2	6
	Pinball Funtasies Deluxe	e/d	2	5
	Pinball Wizard 2000*	e/d	2	6
	Police Quest IV	d	3	7
	Polica Quest Coll. 1-4*	e/d	3	7
	ProjectParadise*	e/d	-1	B
	Psycho Pinbali	e	1	61
	Quest for Glory IV *	e/d	3	7
	Railroad Tycoon & Civil.	e/d	7	5
	Ravenloft	d	3	6
	Rebel Assault	d	1	7
	Sam & Max	d	3	9
	Sensible World of Soccer*	d	4	6
	Sim City URK Collection*	ď	2	8
*	Simiste*	d	2	833558777774488877777744888777777448887777777

Sehr geehrle Kunden, diese Anzeige ist natürlich nur ein Auszug aus unserem reichhaltigen Gesamtangebot. Wir führen auch Amiga-CD32, Erotik und Shareware. Fordern Sie unseren Gesamtatalog incl. 1 aktuellen Demo-CD für 5 DM in Briefmarken an, Neuerschelnungenerfragen Sie bittetele-fonlsch.

Sim Town ' 79.-84.-76.-65.-75.-SimTower* Simon the Sorcerer it* Skyresia of Jorune - Allen L. e/d Space Quest 6" d

Lösung	shuch	(df)
Lösung Prisoner of Ice	0.54101	144
Hantier ar lac		

2100	40.	Lagungahua	100	103	
3	79	Lösungsbuc Prisoner of Ice	nţc	10	d.
2	75		_		
4	66	Star Trek A Finel Unity	d	2	99.
6	55	Sternenschweif DSA8	đ	3	69.
2	79	Ravenioft Stone Prophet	e/d	8	79.
3	76	Stone Racers	d	2	59.
3	49	Subwar 2050 Incl. Missione	d	2	89.
4	84	Superhero League of Hob.*		3	69.
1	79	Super Karts	e/d	1	84.
7	74	SystemShock	đ	3	79.
1	89	Terminal Velocity*	e/d	1	75.
2	79,-	Tie Fightar Incl. Mission (3.5)	đ	2	89.
4	79	Tie Fighter Mission Def.o.Em	p.d	2115	29.
1	79,-	ThemePark	d	2	74.
3	77:	TheLostEden	e/d	3	79.
8	79	Tornedo & Felcon 3.0	e/d	2	65.
8	67 <i>e</i>	Transport Tycoon	d	2	89.
8	89.	Trensport Tycoon World Edit		ZUE	39
3	84	USNAVYFighters	d	2	68.
ĭ	74	USSTiconderoga*	e/d	8	75.
2	59	Vollges	e/d	3	89.
3	75	Voyeur*	ď	3	89.
3	79	War Unlimited*	ā	8	88.
2	79	Warcraft	e/d	8	75.
7	75	Wing Commander 3	d	1	99.
3	74	Whales Voyage fi	d	3	89.
3	88.*	Woodruff - Schnibble o. A.	ď	3	75.
4	65	X-CQM - Terror from the Deep		8	94
-	90	Y-COW- Lest ou stall fals resid	u .		394

Angebote

7th Guest	e/d	3	25
Arcade Pool + Qverdrive	e/đ	2	39,-
Battle Hawks	d	2	35.
Cyclemania	e/d	2	69
F19Stealth Fighter (50+1)	e/d	2	39
Hand of Fete	d	2	29.
Indy Car Racing	e/d	2	29
LandeofLore	đ	3	29
Monkey Island I oder II Je	d	3	37
Oldtimer	đ	7	49
Petrizier Classic	d	2	49
Pirates Gold	d	3	39
Popolous II + Powermonger	e/d	2	33
Privateer	e/d	2	33
Railread Tycoon (50+1)	e/d	2	39
Shadow Caster	e/d	2	33
Sensible Soccer Int.	e/d	4	36
Sim City Enhanced	đ	2	29,-
SSN21 Seawolf	d	2	33
Syndicate Plue	d	2	33.
T.F.X.	d	2	35
Wing Armade (nur 3.5°)	e/d	2	29
WingcommanderII	e/d	2	33
Nicht aufgeführte Titel a	iuf A	nfra	ige 1
Louding	CO. MA	-	

Hardware

Aktion Replay MK4 V4.3	169
Mitsumi FX-400	299
Conner 850MB CFA	349
Quantum 730 M a SCSI Lightning	399
Game Card Eliminator	49,-
Joystickumschalter (1 oder 2 Player)	39
Gravis Joyatick	49
Gravie Anelog Pro Joystick	55
Grevie Phoenix	199
Gravis Gamepad	39
Thrustmaster Filght 2	99,-
Total Control Virtual Joystick	89
Soundblaster 16 PRQ IDE	229
Gravie Ultrasound Max	299

Losungen

Alone In the Dark 3	19
Amberstar	19
Biolorge	19
Creature Shock	19
Das Schwarze Auge 1	24
Das Schwarze Auge 2	24
Qark Forces	15
Death Gate	19
Discworld	19
Qungeon Master II *	19
Eestatica	19
Flight of the Amazon Queen	15
Höhlenwelt Saga Tell 1	19
Indiena Jones 4	19
Inheritthe Earth	19
King's Quest7	19
Lands of Lore	19
Legend of Kyrandle III	19
Menzoberranzan	19
Might & Maglc 3 oder 4 je	
Might & Magic 5 Incl. World of Xeen	18
Monkey Island 1 oder 2	
RavenloftStrahd's Possesion	19
Ravenloft Stoneprophet	19
Sam & Max	18
Superhero League of Hoboken	19
Ullima 8 Pagan	19
Ultima Underworld 1 oder 2 je	
Vollgas	15
Woodruff	19
Wizardy7	1:
11 th Hour*	15
Phintasmagoris*	15
Space Quest 6*	19

Unsere Spiele des Monats:

PCPlayer91%: "So hochkarälig die Strategle-Konkurrenzauch ist, C.&C. hängt in Sachen Bedienung, Aufmachung und Spielspaßalle ab." . deutsch nur nur



Top - Spiele auf CD ROM

Dungeon Master II* Das Verlies öffnet wieder seine Tore Komolett nur

Mechwarrior II Die Rückkehrder Mechs!

ie nur

FX - Fighter DAs beste Kampfspielseiner deutsch

Vollgas * Mitdeutscher Sprachausgabe! deutsch

Quantum Gate

Action Soccer Mit deutscher Sprachausgabe PCPlayer82% nur

Pinball Wizard 2000

Micro Machines Das Rennenge Twe nur

Nascar Track Pack

The Vortex

Achtung:

Die '96 Generation der EA Sportspleie kommt im Herbst.

Angebota freibielbend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. <u>Versandkosten:</u>
Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Ola angagebanan Preisa
sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten
unsere AGB, dia wir Ihnan auf Wunsch gerne zusendan.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur
gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 17.- DM, be
Vorkassa zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 12.- DM, bel Vorkasse zzgl 9.- DM. Als
Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch

unsere AGB, dia wir Ihnan auf Wunsch gerne zusendan.
* Bel Anzalgenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

versandan wir in Sicherheitsverpackungen (+ 3,50 DM).

ZU BESUCH BEI WESTWOOD

Im Westen viel Neues

Sie sind schon etwas
Besonderes, die Softwarezauberer aus der Wüste
von Nevada: Wo Westwood draufstand, war bisher fast immer auch ein Hit
drin. Grund genug, die
Company mal näher unter
die Lupe zu nehmen.

ie Story der Westwood Studios aus dem sonnigen Las Vegas ist viel länger als allgemein bekannt. Natürlich weiß je-

der, daß die Jungs 1992 mit dem ersten Teil der phantastischen Kyrandia-Adventures über Nacht berühmt wurden, aber das war bei weitem nicht ihr erster Schritt auf dem glatten Parkett des Spiele-Busineß.

Die eigentliche Geschichte hört sich an wie ein Märchen: Zwei dicke Freunde lebten glücklich und zufrieden in der Glitzerstadt Las Vegas bei ihren Eltem und waren 1984/85 gerade mit der Schule fertig. Louis Castle und Brett Sperry fanden Computer faszinierend. So gebannt waren sie von dem brandneuen Medium, daß sie beschlossen, das Auto von Louis' Eltem in Zukunft auf der Straße zu parken, und in der Garage statt dessen Spiele zu entwickeln, um reich und berühmt zu werden. Und wie

die meisten wissen, hat das ja auch geklappt – obwohl die beiden eine ziemlich lange Durststrecke überstehen mußten und im ersten Jahr gerade mal 9000 \$ verdienten. Zusammen, wohlgemerkt.

Das allerdings hat sich inzwischen etwas



Louis Costle ist einer der beiden Westwood-Gründer

geändert, denn wenn man heutzutage zu Westwood kommt, wimmelt es dort nur so von mehr als 60 Mitarbeitem, und aus der Garage ist ein ganzer Büroblock mit angeschlossenem Filmstudio geworden.

An Film, Multimedia oder andere High-Tech-Aspekte dachte 1985 allerdings noch niemand. Da waren für Brett und Louis ganz andere Dinge angesagt: Lernspiele zum Beispiel, die sie unter ihrem "Westwood Associates"-Label für Disney entwickelten. Mit Donald's Alphabet Chase und Goofy's Railway Express für C-64, PC und Apple lemte der amerikanische Nachwuchs lesen und rechnen – und tut es noch, denn die Progs verkaufen sich selbst 1995 noch immer in recht ansehnlichen Stückzahlen.

Die Liste der Spiele, die im weiteren Verlauf der Jahre zuerst bei Westwood Associates und später bei Westwood Studios das Licht der Welt erblickten, bringt Nostalgiker heutzutage zum Träumen (s. Kasten). Verbluffend ist vor allem die große Bandbreite der Spiele, mit denen Westwood Erfolg hatte.

Dieser Erfolg kam jedoch nicht von ungefähr, denn Louis und Brett machten es sich zur Aufgabe, genau zu studieren, welche Käuferschichten sie ansprechen wollten, und sich dann immer mehr auf die dafür geeigneten Produkte zu konzentrieren.

Harte Lehr- und Anfangsjahre

Nicht immer waren sie jedoch mit dem Ergebnis zufrieden, denn Selbstkritik nimmt in ihrer Firmenphilosophie einen hohen Stellenwert ein. Die Mars Saga zum Bei-

> In Wirklichkeit ist er ein netter Kerl: Josef Kucon, der Fiesling ous Commond & Canquer

spiel, ein echter Dinosaurier unter den Computergames, erschien 1986 bei Electronic Arts für den Amiga und den CPC, galt als unlösbar und entlockt Brett noch heute ein eher gequältes Lächeln: "Na ja,



Im hauseigenen Greenscreen-Studia hot auch Brett Sperry (r.), Westwood-Chef Nr. 2, seinen Spaß

die Mars Saga war wirklich nicht unser bestes Programm, aber wir mußten eben beim Game-Design noch eine Menge lernen. Damals war das eben alles noch nicht

Monopoly

Mike Legg und Mike Graysan, bestens eingespieltes Pragrammiererdua aus Kyrandia-Zeiten, arbeiten gerade an einer neuen Versian des Brettspiel-Bestsellers Monopoly. Das mit vielen gerenderten Animationen ausgestattete und unter Windows laufende Game wurde speziell dafür kanzipiert über die weltweiten Netzwerke Partien mit Partnem in fremden Ländern auszutragen. Dabei erscheinen auf jedem Manitar die Straßennamen in der jeweiligen Landesversion, und auch die Währungen sind den nationalen Werten angepaßt, Spielt man nun übers Netz, werden die Währungen bei jedem Zug blitzschnell umgerechnet. November ist Starttermin.



so ausgereift. Wir haben uns die Kritik zu Herzen genommen und diese Fehler nicht wiederholt." Unter dem Titel Mines of Titan erschien übrigens Jahre später eine PC-Version des Games bei Infocom so schlecht konnte es also wohl doch nicht gewesen sein.

Blade-Runner

Den Kultfilm als Computergame umzusetzen, war schon lange ein Traum von Brett und Lauis, doch der Produzent, bei dem nach immer alle Rechte liegen, sträubte sich gegen das Medium Computer. Zu viele schlechte Filmumsetzungen ließen ihn davor zurückschrecken. Daß Westwood nun doch die Erlaubnis zu einem Blade-Runner-Spiel erhielt, ist den phantastischen Grafikem der Firma, allen voran Rick Parks, zuzuschreiben. Sie erstellten einen 30-Sekunden-Trailer, in dem sie Elemente des Films mit verwendeten. Was den Produzenten überzeugte? Er konnte nicht erkennen, an welchen Stellen sein Film verwendet wurde, und wo die "künstlichen" Grafiken einsetzten. Release-Termin? Irgendwann gegen Ende '96. Vielleicht.



Obwohl erst vor zwei Jahren bezogen, herrscht im Westwood-Houptquartier schon wieder quolvolle Enge

Nachdem die Westwoodler während der ersten Jahre ihre Programme bei verschiedenen Publishern veröffentlichten, sollte sich dies nach dem Erfolg der Eye of the Behalder-Senie drastisch ändem. Sowohl Virgin als auch Sierra wollten ihrer Diamantenkrone die Westwood-Perle hinzufüDwight Okohoro ist einer der Zauberer in der Westwood-Stund-Abteilung

gen Virgin bekam der Zuschlag, hält den Jungs finanziell den Rücken frei, und die können sich nun ganz auf Software-Design- und Entwicklung konzentneren. Die ersten Ergebnisse seither für den PC die Adventures Kyrandia 1, 2, 3, das Rollenspiel Lands of Lore und das Strategie-Epos Dune II – alles absolute Kassenknüller.

Obwohl Westwood vom Erfolg verwöhnt wird – den beiden Chefs der Firma ist er nicht zu Kopf gestiegen. Sie arbeiten täglich als Designer und Programmierer mitten unter ihren Angestellten, mit denen sie ein eher freundschaftliches als autoritäres Verhältnis haben.

Dwight Okahara, seit langen Jahren im Sound-Department aktiv, bringt es auf den Punkt "Brett und Louis haben immer Zeit für uns, ganz egal, was gerade anliegt. Die Türen zu ihren Büros stehen immer allen offen. Und wenn man gerade eine besonders gute Idee hat, dann braucht man sich nicht erst einen Termin geben zu lassen, sondem wandert einfach hinein. Sicher haben die beiden bei Entscheidungen das letzte Wort, aber alle an einem Projekt Beteiligten werden stets in die Entscheidungsfindung mit einbezogen. Deshalb ist man

selber immer mit vollem Einsatzdabei."

Daß diese Einstellung gut ist, zeigt sich schon allein daran, wie gering die Fluktuation in der Firma ist – es kommen zwar immer mehr Leute dazu, aber fast niemand geht weg. Das ist auch einer der Gründe, warum Westwood wohl bald schon wieder unter einer neuen Adresse zu finden ist, obwohl die Firma erst vor

zwei Jahren in das recht große Gebäude am South Arville Drive gezogen ist: Die Büros platzen aus allen Nähten.

Reizwort Interaktivität

Westwoods Ruf, eine ständige Quelle neuer Ideen zu sein, verpflichtet natürlich. Trotzdem wollen Brett und Louis nicht jede Mode mitmachen. Interaktivität ist für sie eine solche und der Begriff selber nur ein Mo-

Einige Westwood-Klassiker

Erschienen bei SSI: Roadwar 2000 und Roadwar Europa (Amiga, Atari ST, Apple II, C64), Phantasy (Amiga, Atari ST, C64, PC), Questron II (alle Formate); DragonStrike (PC, Amiga, C64), Hillsfar (PC, Amiga, C64, Atari ST); Eye of the Beholder I + 2 (PC, Amiga)

Erschienen bei NEC: Order of the Griffon (PC-Engine)

Erschienen bei **Mediagenic/Infocom**:
BattleTech (alle Formate); BattleTech II (PC);
Circuit's Edge (PC); Mines of Titan (PC,
Apple)

Erschienen bei Epyx: Super Cycle (Amiga); Winter Games (Atari ST); California Games (Apple II); Temple of Asphai Trilogie (Atari ST)

Erschienen bei Tengen: Vindocators (NES, PC, Apple); Pacmania (NES)

Erschienen bei **Sega**: Wamors of the Etemal Sun (Mega Drive)

Erschienen bei **Disney**: König der Löwen (SNES, Mega Drive)

dewort. Für sie ist der Unterhaltungsfaktor weit wichtiger als technische Sensationen. Brett meint zu diesem Thema: "Was ist denn eigentlich ein interaktiver Film? Nehmen wir Myst (ein Adventure von Electronic Arts. Anm. d. Red.) als Beispiel. Was daran interaktiv ist? Technisch gesehen nichts. Aber durch die phantastische Atmosphäre des Games wird der Spieler so vollständig in das Geschehen hineingezogen, daß er seine Umwelt und den Computer komplett vergißt DAS ist für mich echte Interaktivität, und das möchten wir mit unseren Spielen auch erreichen." Ein Ziel, dem Westwood zumindest mit seinen neuesten Spielen sehr nahe gekommen ist.

Diese Bostelorbeiten gehören zum Projekt Londs of Lore 2





"Ich werde morgen 35!" – Frankenstein: "Das glaube ich nicht!"

NEUES VON DEN DESCENT-VÄTERN

Interplays

Ballerei pur: Descent 2 lädt zum Flug ein

> Kevin Costners WATERWORLD, Mary Shelleys FRANKENSTEIN – Interplay sorgt dafür, daß Hollywood in die PCs kommt. Doch das ist längst nicht alles, woran man arbeitet.







In Stanekeeps Dungeons tummelt sich allerlei

> Gleich ist diese Gegend ein Schlachtfeld: Canquest af the New Warld



Alle Neuheiten auf einen Blick

Titel	Genre	voraussichtliches Erscheinungsdatum
		rischen midsaamin
Conquest of the New World	Strategle	3. Quartal '95
Frankenstein	Adventure	3.Quartal '95
Skins Golfat Big Hom	Sport	3. Quartal '95
Stonekeep	Rollenspiel- Adventure	4. Quartal '95
Waterworld	Action-Adventure	4. Quartal '95
Waterworld	Strategie	4. Quartal '95

en Blick ins ferne Hollywood hat Interplay schon mit Star Trek: 25th Anniversary mit großem Erfolg riskiert. Im zwölften Jahr ihrer Fimengeschichte schlagen die Briten richtig zu und nehmen sich eines brandneuen Kino-Abenteuers und eines Horror-Klassikers an. Darüber hinaus werden Dungeons unsicher gemacht, Länder erobert und Golfbälle ins Loch geputtet.

Flop oder Top?

Die Lizenz zu Kevin Costners Waterworld sicherte sich Interplay trotz der Unkenrufe, der Streifen werde der Megaflop des Jahrhunderts, Inzwischen zeichnet sich das Gegenteil ab, und so wird die Unterwasser-Story auch als Spiel schon einen Startvorteil haben. Gleich zweimal setzten die Engländer die Story auf CD-ROM um: zunächst als Action-Adventure und kurze Zeit später als Strategie-Game.

Mehr als zwei Dutzend Filme zum Thema Frankenstein hat es gegeben. Die bekanntesten sind die Verfilmungen von 1931, die der britischen Hammer-Studios und der Japaner, die Mel-Brooks Parodie Frankenstein Junior und zuletzt der Megahit von Kenneth Brannagh mit Robert de Niro als Monster. Genau jenes verkörpert der Spieler in Frankenstein – Through the Eyes of the Monster, einem interaktiven 3D-Adventure voller Spannung, das nicht nur Horror-Fans begeistern wird. In

der Rolle des Doktors ist "Rocky-Horror-Picture-Show"-Darsteller und Sänger Tim Curry zu sehen.

Fechtendes Skelett

Im Spätherbst soll Stonekeep kommen, ein Fantasy-Rollenspiel, das bereits seit längerem angekündigt und immer wieder verschoben wurde. Obgleich es hier keine Filmvorlage gibt, wird an "Hollywood-Effekten" in den Dungeons nicht gespart werden. Übrigens: Man schlägt sich heutzutage allein durch, wozu erst eine Party bilden?

Conquest of the New World führt weder in Dungeons noch ins Wasser, sondern spielt sich auf den großen Schlachtfeldern der Geschichte ab. Die Besonderheit: Strategie-Fans können via Netzwerk, Modern oder E-Mail ihre Armeen aufeinander loslassen.

Beim Titel Skins Golf at Big Horn werden einige vielleicht ins Grübeln kommen. Aber keine Sorge: Nicht der Baseball-, sondern der Golfschläger spielt hier die Hauptrolle. Videosequenzen zeigen nicht nur die Landschaft, sondern auch die Aktionen der Nachwuchs-Langers.

Als Tüpfelchen auf dem i gibt es in Bälde die Fortsetzung eines Ballerspiel-Hits: Descent 2. Es ist geplant, die Präsentation des Spiels mit der Endausscheidung im Descent-Wettbewerb zusammenzulegen. Bis Redaktionsschluß war jedoch nicht bekannt, wann es soweit sein wird.

kate

Fertige Formulare und Etiketten in Bestform

Anschnallen 2. Zigarette aus 3. Klappe halten

Formulor-Druckerei für Windows CO-ROM, DM 29,80 ISBN 3-8158-6157-8

> Etiketten-Druckerei für Windows CO-ROM, DM 29,80 ISBN 3-8158-6156-X

Machen Sie Ihren Formularen Druck!

Mit der komfortablen Formular-Druckerei stehen Ihnen über 220 direkt einsetzbare Formulare zur Verfügung. Die perfekt formatierten Formulare lassen sich individuell beschriften und übersichtlich verwahen. Neun mitgelieferte TrueType-Fonts und zahlreiche Grafikfunktionen ermöglichen darüber hinaus eine ganz persönliche Gestaltung Ihres Formulars.

Das richtige Etikett für jeden Zweck!

Vom Adreßlabel bis zum Aufkleber für Ihr Eingemachtes – mit der Etiketten-Druckerei haben Sie für jede Gelegenheit sofort einsetzbare Label zur Hand. Mit über 70 Formaten und vielseitigen Gestaltungsfunktionen haben Sie im Handnmdrehen das passende Etikett erstellt. Praktisch: Zum Ausdruck von Adreßetiketten lassen sich Dateien im ASCII-Format importieren.

Ties Stadfelour - Amsterdam

Formular-Druckerei für Windows

- 🐞 Über 220 fertige, direkt einsetzbare Formulare
- Aus den Bereichen: Geschäft, Organisation, Büro, Verein und Privates
- Leicht individuell anzupassen, auszudrucken und zu verwalten
- Komfortable Bearbeitungsmöglichkeiten: Bildimport u. v. a. m.

Etiketten-Druckerei für Windows

- Fertige Etiketten ganz einfach individuell anpassen und ausdrucken
- Ca. 70 eingegebene, fertig formatierte Formate zum Soforteinsatz
- Adreßetiketten, Einleger, Audio-, Video-, CD-, Diskettenund Schnberaufkleber, Ordnerrücken u. v. a. m.

Ja, das muß ich haben!

passende Layout

des-Katelegala

DATA BECKER GmbH & Co. KG. Postfoch 102044, 40011 Düsselder Bestellen Sie rund um die Uhr: Tel. (0211) 9331-400. Fax (0211) 9331-399

Schicken Sie mir versondkostenfrei:

Formular-Druckerer für Windows (6157) Etiketren Druckerel für Windows (6156)

Ich zahle per Nachnahme.

Ich zahle bequern per Abbuchung durch DATA BECKER (Bitte Bankverbindung angeben und unterschreibent).

09 22 09

PLZ/Or (zzpl. DM 6.90 Versondkasten innerhalb Deutschlands entfällt ab DM 50. Bestellwert)

DATA BECKER







Take Your Best Shat: Kapf um Kapf

7 TH LEVEL WELTWEIT

Lernspiele mit Pfiff

Denkt man an Lernspiele, kommen einem automatisch Buchstabenrätsel, Teddybären auf Europareise und Rechenaufgaben in den Sinn. 7th Level hat weitere Möglichkeiten entdeckt, um den Edutainment-Markt zu bereichern. Kinderkram? Von wegen!

eine Kriti gefä ins S

eine Kinder sind die besten Kritiker. Was denen nicht gefällt, kommt auch nicht ins Spiel! Der Vizepräsident

und "Director" des amerikanischen Labels 7th Level, Dave R. Henkel, muß es wissen, denn schließlich produziert die Firma, in deren Dienst er steht, fast ausschließlich Spiele für die Altersklassen von 0 bis 11 und von 11 bis 14.

7th Level wurde im April 1993 von George Grayson, Scott Page und Bob Ezrin mit dem Ziel der Entwicklung und des Vertriebs von interaktiven Multimedia-Titeln im Unterhaltungs- und Bildungsbereich ins Leben gerufen. Die Gründerväter sind bei weitem nicht unbekannt: Während Grayson zuvor bei der für aufwendige Grafikprogramme bekannten Firma Micrografx Inc. war, kamen Page und Ezrin ursprünglich aus der Musikszene. Page sammelte Erfahrung als Tenorsaxophonist u.a. bei Supertramp und Pink Floyd, während Ezrin sich als Produ-





Arcade America: Plattform ahne Plattheiten

Battle Beast: Prügelspiel für Kids

zent von Pink Floyd und Rod Stewart einen Namen machte.

Vertretungen

Die Erfahrungen aus der Grafiksoftware-Industrie, aus computergestützten Musik- und Filmproduktionen sowie die musikalische Kreativität ihrer Mitarbeiter kommt der Firma und somit letztendlich auch der Software zugute. Etwa ein Jahr nach der Gründung übernahm 7th Level die MetroCel Animation Studios, den preisgekrönten

Animationsbereich der MetroLights Studios, und erweiterte so sein Team um erfahrene Animations- und Illustrationsspezialisten. Im Februar dieses Jahres kam noch Distant Thunder hinzu, ein Unternehmen, das sich auf die Entwicklung von 3D-Software spezialisiert hat.

200 Mitarbeiter verteilen sich heute auf die Stützpunkte Dallas (Bereich Management) und Hollywood (Bereich Produktion). Seit Januar hat 7th Level auch eine deutsche Vertretung, ansässig nahe Mün-

chen. Ulrike Billion kümmert sich ums Marketing in Deutschland, Österreich, Belgien, der Schweiz, den Niederlanden und in Osteuropa. Auch in Dänemark und bald in England hat 7th Level eigene Büros.

And now for something ...

Bereits der erste mit MetroCel entwickelte 7th-Level-Titel wurde ein Hit: Tuneland war zugleich der erste interaktive Zeichentrickfilm und wurde im Januar 1994 zu einem der bestverkauften CD-ROM-Titel in den USA.

Im Oktober desselben Jahres kamen Monty Python's Complete Waste of Time und Monty Python's Flying Circus Desktop Organizer heraus. Mit diesen beiden Programmen wurde bewiesen, wie schön es sein kann, seine Zeit unterhaltsam vor dem Computer zu vertrödeln. Zahlreiche Preise waren die Belohnung für Originalität und "saubere" Arbeit.

Für Take Your Best Shot (Februar 1995) konnte der Cartoonist Bill Plympton gewonnen werden; er ist durch witzige und bizarre Animationen, u.a. für MTV, bekannt geworden.

Lernen mit Spaß

The Universe According to Virgil Reality wird der erste CD-ROM-Titel aus der Bildungsreihe von 7th Level sein. Er soll noch im Herbst auf den US-Markt kommen und mit ihm mindestens drei weitere Titel, die speziell für jüngere Spieler entwickelt wurden.

Virgil Reality führt Kinder auf spielerische Weise in die Welt der Wissenschaften. Videofilme, Animationen und Musik unterstützen den Lerneffekt. Das integrierte, interaktive Lexikon, in dem man auch Begriffe "nachschlagen" kann, weiß besonders zu gefallen.

Ein "richtiges" Spiel und gleichzeitig jenes, das hierzulande als nächstes erscheinen wird, ist **Battle Beast** Im Stil von Street Fighter & Co. kloppen sich zwei Tiere (u.a. Hund und Maus), die im Verlauf des Fights zu Metal Robots mutieren. Das Prügelgame ist ungefähr so brutal, als wenn Wendelin Wum eins auf Dach gibt.

Ganz anders verläuft Arcade America, ein klassisches Plattform-Spiel, das in diverse US-Bundesländer führt. 10.000 handgezeichnete Animationen in 25 unterschiedlichen Szenarien sprechen ihre eigene Sprache. Schließlich wird G-Nome



Veras Flimmerkiste

Von Casper, einer witzigen und spritzigen Komödie von UIP, plant Interplay für den Spätherbst eine Umsetzung auf PC-CD-ROM, aber bereits jetzt kann man sich den Streifen in den deutschen Kinos ansehen. Für Regisseur Brad Silberling ist es der Debütfilm, doch Produzent Steven Spielberg setzt große Hoffnun-

gen in ihn.



Die raffgierige Carrigan Crittenden (Cathy Moriarty) hat ein baufälliges Schloß geerbt, in dem es spuken soll. Außerdem heißt es, daß irgendwo im Schloß ein Schatz versteckt sein

soll. In das Gemäuer mit dem klangvollen Namen Whipstaff zieht die Halbwaise Kat Harvey (Christina Ricci) mit ihrem etwas exzentrischen Vater (Bill Pullman) ein. Dr. Harvey ist Geistertherapeut und hat die Aufgabe, dem lästigen Spuk ein Ende zu bereiten, Gleich beim Einzug lemt Kat den jungen und liebenswerten Geist Casper kennen, während Dr. Harvey Bekanntschaft mit den wesentlich unfreundlicheren Onkels von Casper macht, die auf die Namen Stretch, Stinky und Fatso hören. Mit der Zeit entwickelt sich ein freundschaftliches Verhältnis zwischen den Geistem und den Harveys, was der miesen Besitzerin natürlich gar nicht gefällt. Sie schreckt vor nichts zurück. Aber sie hat die Rechnung ohne die Geister gemacht.

Neu in den Videotheken ist **The Pagemaster** (FSK ab 6 Jahre, Columbia Tristar), das es ebenfalls als Spiel für den PC gibt. Macaulay Culkin und Christopher Lloyd spielen die Hauptrollen in diesem fantastischen Film.

Richie (Macaulay Culkin) soll etwas für seinen Vater in der Stadt besorgen, doch

wegen des Sauwetters hält er kurzerhand an einer Bibliothek an. Ehe er sich's versieht, wird er von sagenhaften Romanfiguren wie Sindbad, dem Seefahrer, und Captain Hook gefangengenommen. So beginnt eine abenteuerliche Reise, in deren Verlauf Richie auch bei Captain Ahablandet und in allerhöchste Gefahr gerät

Als Kaufvideo ist ab August der Science-fiction-Film Flucht aus Absalom (FSK ab 16, Columbia Tristar) im Handel erhältlich, Wer auf Action steht,

ist bei diesem Film gut bedient

THE POST OF THE PO

Im Jahr 2022 soll der Wille des wegen Mordes verurteilten John Robbins (Ray Liotta) mit psychischen Mitteln gebrochen werden. Nach erfolgloser Folter kommt er auf einen gnadenlosen Archipel mitten im Ozean. Die Gefangenen sind in zwei Lager gespalten: Einige Friedfertige stehen einer Mehrheit übelster Kreaturen gegenüber. Für John beginnt eine Hetzjagd auf Leben und Tod ...



den jungen Spieler in eine 3D-Zukunft führen, in der ein Dutzend Video-Charaktere schon auf der Lauer liegen. Wiederum reine Lemsoftware ist Howie's Fun House: The Great Word Adventure, eine Art Suchworträtsel-

Spiel, aber vom Fein-

sten. Hier wäre eine deutsche Version natürlich ideal; ob's was wird, hängt, wie so oft, vom Erfolg des englischsprachigen Originals

Prominenz mischt mit

Weitere acht Titel stehen im Produktionsplan für 1995 und 1996. Einer davon wird **Return to Krondor** sein, womit 7th Level seine Rollenspiel-Reihe um Raymond Feists Rifwar-Saga eröffnen wird. Es handelt sich außerdem dabei um das erste Joint Venture mit David Salzman und keinem
Geringeren als
Quincy Jones, 25facher Grammy-Gewinner und Komponist von unzähligen
Film- und TV-(Titel-)
Melodien. Femer
darf man sich auf einen zweiten MontyPython-Titel, auf den

SF-Thriller Infinity I sowie auf Walled City (in einer Zusammenarbeit mit Distant Thunder) freuen.

Unterdessen sind wir auf das nächste Review eines 7th-Level-Produkts gespannt (Battle Beast wird in wenigen Wochen den Anfang machen). Wenn das, was die Bilder und eine Pressevorführung in Düsseldorf versprechen, eingehalten wird, werden nicht nur Kinder und Jugendliche auf dem siebenten Level, sprich: im siebenten Himmel schweben.

kate



Monty Pythan's munterer Zeitvertreib

Ausgesprochen genial: Privater Sprechunterricht auf Ihrem PC! Jetzt verschlägt Ihnen auch im Ausland nichts mehr so schnell die Sprache. Speak Easy verschafft Ihnen im Handumdrehen das richtige Gehör.





Fünf Höllendämonen voraus und nur noch zwei Schuß in der Doppelläufigen – Zeit, ein wenig zu mogeln, wenn man das Spiel noch gewinnen will. Wer's richtig anstellt, hat mehr Erfolg, ohne dabei den Spielspaß zu trüben.

Terminal Velocity

– die Suche nach
dem Begriff GOD
offenbart Cheatcodes satt

kombinationen (die während der Entwicklung für Testzwecke gebraucht werden), oder es wird ein automatisches Trainertool wie das Action Replay eingesetzt.

Wer suchet, der findet

Es gibt ein paar Standardregeln, die man beachten sollte, wenn man nach Cheats für ein Spiel sucht. Der billigste Weg, der häufig zum Erfolg führt, ist die Suche nach bestimmten Schlüsselwörtem in den Programmdateien. Dazu verwendet man einen beliebigen Dateibetrachter mit Suchmöglichkeit (zum Beispiel enthalten Festplattenmanager wie X-Tree Gold entsprechende Werkzeuge, es gibt aber auch geeignete Shareware-Programme).

Das erste Schlüsselwort, mit dem die Suche beginnen sollte, ist das Wort "CHEAT". Durchsucht werden alle Dateien mit den Endungen EXE, COM oder OVL, die zum Programm gehören. Das ist so einfach, wie es sich anhört und liefert häufig auf Anhieb die gewünschten Ergebnisse – nämlich die geheimen Codes, die unmittelbar im Umfeld des Suchworts stehen. Das Durchsuchen der Datei IMUSEEXE bei Dark Forces bringt zum Beispiel auf diese Weise gleich eine ganze Liste von Cheats.

Auch wenn man nur einen Hinweis wie "CHEAT MODE ON"

sein, daß es einen Cheat Mode gibt, und daß sich die weitere Suche lohnt, Und die Schlüsselwörter sind meistens dieselben: "GOD MODE" oder besser noch einfach nur "GOD". "TOGGLE". "DEBUG". "EDITOR", "INVIN", "PARAM" oder "DEVEL". Oftmals kommen so auch undokumentierte Kommandozeilenparameter zum Vorschein, die man beim Programmaufruf übergeben kann, um in spezielle Spielmodi zu gelangen. So kann man zum Beispiel bei Skyrealms of Jorune die umfangreichen Cheatkevs aktivieren.

Große EXE-Dateien sollte man auf jeden Fall einmal genauer unter die Lupe nehmen. In der Nähe des Dateiendes gibt es meistens größere Mengen lesbaren ASCII-Text, der unter Umständen wertvolle Hinweise enthält Zwischen den ganzen Menütexten und Fehlermeldungen sind die Wortkombinationen zum Eintritt in Cheat-Modi häufig versteckt. Bei Descent findet man unter anderem den Begriff GABBAGAB-BAHEY, den Begrüßungsruf der Intemationalen Ramones-Fans. Der hat nichts mit dem eigentlichen Programmablauf zu tun, sondern öffnet als illuminatorischer Gesinnungsgruß ungeahnte Möglichkeiten, wenn man ihn während des Spiels eingibt. Wenn's mit einem gefundenen Begriff auf Anhieb nicht klappt, dann ist allerdings noch ein wenig "klassisches Hacken" gefragt. Nicht selten wirkt ein Geheimcode nur. wenn man ihn an einer bestimmten Stelle im Spiel einsetzt. Das kann im Pausenbildschirm oder in einem bestimmten Untermenü der Fall sein, und am besten hilft das eifrige Ausprobieren.

Savegames

Findet man trotz intensiver Suche keinen Hinweis auf Cheats, sollte



m die meistens versteckten Cheats in einem Spielprogramm zu finden

oder den Kontostand in einem Savegame zu modifizieren, muß man kein Genius der Maschinenprogrammierung sein (obwohl es natürlich nicht schadet). Meistens sind es ganz einfache Tricks und Tools, mit deren Hilfe man den Programmiergeheimnissen auf die Spur kommen kann. Auch wenn eine Spielidee noch so innovativ ist, so weisen doch fast alle Programme ähnliche Strukturen auf, und dort kann man ansetzen.

Je nach Art des Programms kommen verschiedene Standardmogeleien in Frage. Bei einer Simulation, in der man unter ständigen Geldnöten leidet, wird man am schnellsten bei der Analyse der Savegames fündig – sofern das Speichern überhaupt möglich ist. Bei einem Jump'n'Run gibt's meistens geheime Tasten-



man sich als nächstes über die sogenannten Savegames hermachen. Spiele, bei denen sich Spielstände abspeichem lassen, bieten oftmals phantastische Eingriffsmöglichkeiten. In den Speicherdateien sind so wichtige Faktoren wie Geldbeträge, Anzahl der Leben oder gar Leveldaten definiert. Jetzt wird es ein wenig komplizierter, denn um entsprechende Eintragungen überhaupt zu finden, sind Kenntnisse über das hexadezimale Zahlensystem nötig.

Betrachtet man nämlich ein Savegame mit einem Dateibetrachter, dann offenbart sich auf den ersten Blick nur eine schier endlose Reihe von Zahlen-/Buchstabenkombinationen, die in Spalten mit Zweierpaaren angeordnet sind. Jedes Ziffernpaar repräsentiert einen Wert zwischen 0 und 255. Wie man Zahlen vom hexadezimalen in das gewohnte dezimale Zahlensystem umrechnet, steht in der Infobox. Wer es gerne einfacher hat, kann auch ein Umrechnungsprogramm einsetzen.

Folgendermaßen geht man vor, um ein Savegame zu knacken: Angenommen, ein Simulationsspiel bietet anfangs 100 DM Grundkapital, und jeder Zug eines Spielers kostet 1 DM. Man startet das Spiel und speichert sogleich, bevor auch nur eine müde Mark ausgegeben wurde. Dann macht man einen Zug, überprüft, ob sich auf dem Konto nun der Betrag von 99 DM befindet und speichert emeut auf einem zweiten Speicherplatz. Nun verläßt man das Spiel und lädt die Speicherdateien nacheinander in einen Hex-Editor. Im ersten Savegame sucht man nach dem Hex-Wert 64 (dezimal 100), im zweiten nach dem Hex-Wert 63 (dezimal 99). Die entsprechenden Hex-Werte ermittelt man vorher mit Hilfe eines entsprechenden Werkzeugs oder einer Umrechnungstabelle. Natürlich ist es nicht selten der Fall, daß der Suchwert im Savegame mehrmals vorkommt. Wenigstens beim ersten Speicherstand muß man sich also die Mühe machen und alle Fundorte notieren, um herauszufinden, welche Position sich tatsächlich im zweiten Savegame entsprechend verändert hat.

Checksummen

Wurde man an nur einer Stelle fündig, kann man sich gleich an eine Änderung heranwagen. Sicherheitshalber ist aber anzuraten, das unveränderte Savegame zu kopieren und an anderer Stelle aufzubewahren, damit man im Zweifelsfall darauf zurückgreifen kann. Anschließend trägt man an der Fundstelle probeweise den höchstmöglichen Wert von hexadezimal FF ein, speichert, startet die Simulation emeut und lädt das modifizierte Savegame. Wenn alles mit rechten

Hexadezimal

Wer mit Speicherdateien hantiert, muß eine wichtige Hürde nehmen. Ein PC rechnet nämlich nicht wie die meisten von uns dezimal, sondem binär – nur mit Hilfe der Ziffem 0 und 1 bzw. entsprechenden elektrischen Zuständen. Um die Kommunikation zu erleichtem (binäre Zahlen sind verständlicherweise enorm groß), wird zur Zahlendarstellung im Zusammenspiel von PC und Anwender ein weiteres, das Hexadezimalsystem eingesetzt. Das verwendet nicht zehn Ziffem wie das dezimale oder nur zwei Ziffern wie das binäre, sondern gleich 16 Ziffem. Die ersten 10 sind mit dem Dezimalsystem (0-9) identisch, dazu kommen die Buchstaben A - F (dezimal 10 - 15). Was auf den ersten Blick überkompliziert erscheint, wird schon viel durchsichtiger, wenn man einmal die Grundregeln von Zahlensystemen betrachtet. Im vertrauten Dezimalsystem wird zum Beispiel jede Zahl auf der Basis 10 "errechnet". Der Wert 7 ist das Ergebnis aus 0*10+7, der Wert 17 aus 1*10+7 und der Wert 57 aus 5*10+7. Dieses Prinzip bleibt in anderen Zahlensystemen gleich. Dezimal 7 ist hexadezimal 0*16+7=7, dezimal 17 ist hexadezimal 1*16+1=11, und dezimal 57 ist hexadezimal 3*16+9=39. Jede Hexadezimalzahl setzt sich also ebenfalls aus dem Multiplikator, der Basiszahl und dem Restwert zusammen. Und damit ist auch die umgekehrte Rechnung eigentlich ganz einfach: Hexadezimal 57 ist 5*16+7=87 (dezimal) oder BB ist 11*16+11=1B7 (dezimal).



Dingen zugeht, sollte das Spielkonto nun ein Guthaben von 255 DM

Erhält man von der Simulation dagegen nur eine Meldung wie "Ungültiges Savegame", so wird wahrscheinlich irgendwo eine Checksumme angelegt, mit der sich das Programm gegen unerlaubte Manipulationen zu schützen sucht. Aber auch in diesem Fall sind Hopfen und Malz noch nicht verloren, denn auch solche Checksummen können mit ähnlichen Verfahren geknackt werden.

aufweisen.

Typischerweise wird eine Prüfsumme erzeugt, indem alle Werte des Savegames addiert und an einer bestimmten Stelle innerhalb des Spielstands abgespeichert werden. Beim Laden addiert das Programm emeut alle Werte und vergleicht sie mit der beim Abspeichem angelegten Prüfsumme. Der Trick: In den zwei Speicherdateien aus dem voriSavegames vergleichen mit hächstem Bedienungskamfort der HACKER macht's mäglich

gen Beispiel wird nach einem zweiten Wert gesucht, der sich (in diesem Beispiel) um den Faktor 1 ver- 1 ningert hat Nach ein wenig Rechenarbeit kann dann auch hier der Wert entsprechend abgeändert werden (der in Savegame 2 modifizierte Betrag wurde von 99 DM auf 255 DM erhöht. Zur Checksumme muß also das Ergebnis von 255-99 = 156 oder hexadezimal 9C addiert wer-

Es gibt zwar noch andere Verfahren zum Erzeugen einer Prüfsumme, aber weil die meisten Spieleprogrammierer keinen besonderen Aufwand an Savegames verschwenden, wird immer ein sehr einfaches und mit wenig Knobelei zu durchschauendes Verfahren angewendet.

Zur Analyse von Savegames gibt es in der Sharewareszene mittlerweile eine Reihe von nützlichen Tools, mit denen Mogelwillige noch einfacher zum Ziel kommen. Sehr sinnvoll ist es zum Beispiel, die beiden Savegames vergleichen zu lassen und danach eine Liste aller Dateipositionen anzufordem, bei denen sich der Wert um einen bestimmten Faktor verringert oder vergrößert hat Die besten Werkzeuge werden - wie schon erwähnt - in der Fortsetzung dieses Beitrags im nächsten Monat ausführlich vorgestellt.

Hinterhältia

Wenn die bisher genannten Verfahren beide nicht greifen, ist das immer noch kein Grund zum Aufgeben. Abseits einiger unerlaubter Verfahren (das sogenannte Disassemblieren und Debuggen der eigentlichen Programmdateien verstößt gegen Copyright-Bestimmungen) gibt es weitere legale Tricks, um die Kontrolle über bestimmte Teile eines Spielprogramms zu bekommen. Die Rede ist von sogenannten Trainer-Makem, deren bekanntester und hartnäckigster Vertreter wohl das Action-Replay-Modul sein dürfte. Das arbeitet ähnlich wie bei einer Savega-

me-Analyse, nur daß Änderungen direkt beim Programmablauf im Speicher untersucht werden. Bevor das Spielprogramm geladen wird. installiert man für diesen Zweck ein speicherresidentes Analyseprogramm. Das versteckt sich in einem freien Speicherbereich und wartet auf eine bestimmte Tastenkombination. Wird sie erkannt dann wird

eine kurze Nachricht ausgegeben, daß der Trainer-Maker installiert wurde.

Nun wählt man einen eindeutigen Wert, den man ändem möchte. Bei ei-

> nem Jump'n'Run bietet sich zum Beispiel die Anzahl der Leben an. Gibi's zu Anfang fünf Leben, betätigt man die Tastenkombination zur Aktivierung des Trainer-Makers, bevor man eins der Leben verliert, Dieser hält das laufende Spielprogramm an, merkt sich, was es auf dem Bildschirm zu sehen gab, und läßt sein eigenes Menü erscheinen. Nun stehen je nach Qualität des Trainer-Makers mehr oder weniger Suchmöglichkeiten zur Verfügung. Dem Beispiel folgend, läßt man alle Speicherstellen notieren, die bei der Aktivierung des Trainer-Makers den Wert 5 enthielten. Das Programm notiert alle Fundstellen automatisch. Nun geht's zurück zum Spiel.

wo die Spielfigur nun möglichst schnell in den frühen Tod getrieben wird. Anschließend wird abermals der Trainer-Maker aktiviert, und der Restwert verbliebener Leben wird gesucht. Die gemeldete Anzahl von Fundstellen hat sich jetzt deutlich verningert, lst sie immer noch größer als 1, dann wird eine neue Runde eingeläutet: spielen, ein Leben verlieren,

Restwert suchen lassen, Wenn schließlich nur eine Fundstelle übriobleibt - oder wenigstens eine überschaubare Menge von Speicheradressen - dann kann mit entsprechenden Änderungen ermittelt werden, ob die durchschnittliche Lebenserwartung der Spielfigur gewachsen ist. Ist das der Fall, kann der Trainer-Maker beim nächsten Spiel gleich zu Anfang aktiviert und angewiesen werden, die entsprechende Speicheradresse zu überwachen und dafür zu sorgen, daß stets ein bestimmter Wert erhalten bleibt.

Don't Die Hard

Es kommt vor, daß sich ein Programm hartnäckig dagegen sträubt, den vorhandenen Speicherplatz mit einem Analyseprogramm zu teilen. Dann hilft ein Hardwarezusatz wie das Action Replay. Das kleine Zusatzmodul wird in einem freien 8-Bit-Steckplatz untergebracht und hat einen roten Panik-Button, dem kein Spiel etwas entgegenzusetzen hat. Während nämlich Trainer-Maker auf Softwarebasis immer die Rechnerkapazität und den Speicherplatz mit dem Spielprogramm teilen müssen, hat das Action Replay seinen eigenen Prozessor und Speicher.

Der Rechner wird vom Action Replay also hardwaremäßig angehalten; der vom Analysesystem benötigte Speicherplatz wird in den Action-Replay-Speicher ausgelagert und nach der Analyse wieder zurückgeschneben. Außerdem können mit dieser Hilfe gleich mehrere Speicherstellen überwacht werden. so daß zum Beispiel weder Leben noch Munition und Geld im Spiel jemals ausgehen. Die gefundenen Adressen können mit ausführlichen Beschreibungen abgespeichert und später weiterverwendet werden.

Weil nicht die Spielprogramme direkt, sondem nur temporäre Speicherdaten modifiziert werden, geht man auch nicht die Gefahr einer Copyright-Verletzung ein. Man muß noch nicht einmal selbst analysieren, denn Cheatlisten mit Adressen für alle gängigen Spiele finden sich auf zahlreichen Monats-CDs oder in vielen Mailboxen in einsatzbereiter Form.

wro liffress Search mit of Homery Eddress Search heatings ry Controls or (Bisplay Test Pile) on Speed Search Options P He ∢ Lebensrettende Maßnahme während des Spielablaufs: Trainer-Maker wie der Game Wizard Pro zaubern unbegrenzte Gesundheit

Umrechnungs-

tabelle

1

2

3

Δ

5

6

7

8

0

Α

В

C

D

Ε

Hexadezimal

Dezimal

0

1

2

3

4

5

6

7

8

Q

10

11

12

13

14

15

tom

Traumwohnung mit Garten für je DM 29,80!

Anschließend laden Sie den Plan einfach in den GARTENplaner.



Der Grundrißplan ist schnell erstellt, denn Mauern, Fenster und Türen werden automatisch eingesetzt. Mit der Maus plazieren Sie spielend die Mäbelsymbole in den Räumen.

Sie das Haus bedachen. Anschließend

Jetzt können Sie das Haus bedachen. Anschließend errichten Sie einen Gartenzaun oder Hecken und pflanzen Bäume, Sträucher und Blumenbeete. Wenn Ihr Traumgarten perfekt ist, lassen Sie Ihr Grün mit einem Mausklick einfach wachsen. Wohnung zu eng, Ihre grüne Insel saft- und kraftlos? Hier ist Ihr Weg zur Traumwohnung mitten im grünen Paradies. Für je DM 29,80 erhält Ihre Wohnung neuen Schwung und Ihre Gartenträume nehmen endlich Gestalt an.

Jetzt kännen Sie Wahnung und Garten kamplett "wie aus einem Guß" auf dem PC planen. Mit dem WOHNUNGS- und dem GARTENplaner lassen sich die Pläne beliebig zwischen den Programmen aus-

ne beliebig zwischen den Programmen austauschen und weiterbearbeiten. Z. B. erstellen Sie mit dem WOHNUNGSplaner kam-

fortabel einen Grundrißplan: Mauern, Fenster und Türen werden autamatisch eingesetzt. Nachdem Sie nun die Mäbelsymbale mit der Maus plaziert haben, laden Sie den Plan einfach in den GARTENplaner ein. Sie gestalten Ihren Traumgarten und lassen zu guter Letzt die Pflanzen "wachsen", um zu sehen, wie alles in 10 Jahren ausschaut.

DATA BECKERs WOHNUNGSplaner CD-ROM ISBN 3-8158-<u>6144</u>-6

Jetzi hestellen!

DATA BECKERS GARTENplaner CD-ROM ISBN 3-8158-<u>6132</u>-2

je DM **29,80**

GARTENplaner CD:

- Der fantastische Planer für Garten, Terrasse, Veranda, Balkon, Winter- und Kleingarten
- Mit über 200 Symbolen für Bäume. Sträucher. Blumen. Gartenmöbel, Teich, Pool usw.

WOHNUNGSplaner CD:

- · Der perfekte Planer für Wohnung und Haus
- Mit über 450 Symbolen geordnet in 7 Symbolbibliotheken: vom Schrank bis zur Zimmerpflanze
- Jetzt inklusive integriertem Ideenbuch mit zahlreichen Einrichtungsvorschlägen und -fotos sowie automatischer m²-Berechnung

Ja, ich lasse meine Wohnträume Gestalt annehmen!

DATA BECKER GmbH & Ca. KG, Postfach 102044, 40011 Disseldorf
Bestellen Sie rund um die Uhr:
Tel. (0211) 9331-400, Fax (0211) 9331-399

WOHNUNGSplaner CD (6144)

GARTENplaner CD (6132)

Zahlungsort:

Ich zahle per Nachnahme. Ich lege einen Verrechnungsscheck bei.

Ich zahle bequem per Abbuchung derch DATA BECKER (Blins Bankvarlandung angeben und witerschreibent).

(zzgl. DM 6,90 Versondkosten*, entfällt ab einem Bestellweit von DM 50,-)

Kto. Nt.: BLZ:

Bei Kreditinstitut:

Datum, Unterschrift:

Name, Yarname

09.22.18

v 70.

DATA BECKER

BUCH UND SPIEL, SPIEL UND BUCH

Schmökern und

daddeln

Vom Buch zum Spiel –
und umgekehrt: PC
Spiel ging der Frage
nach, welche Bücher
bislang den Sprung
auf den Computer geschafft haben. Wo
lohnt das Schmökern,
wo das Daddeln?

s war ein weiter Weg vom Textabenteuer zum "Interactive Movie": Was einmal mit

Infocoms Klassiker *Per Anhalter* durch die Galaxis als Text-only-Adventure begann und der Buchvorlage auch am Rechner noch sehr ähnlich sah, ist mittlerweile zum bildschirmund abendfüllenden Augenschmaus geworden.

In puncto Outfit hat sich also in den letzten zehn Jahren eine Menge getan. Obwohl: Wann immer ein Roman in ein Computerspiel konvertiert wurde, geschah dies in Form eines Adventures. Und immer stammte die Vorlage aus dem Bereich der Science-fiction- oder Fantasy-Literatur.

Die Erklärung dieser beiden Phänomene findet sich in der Natur und der Tradition von Computerspielen. Die Umsetzung eines Buchs als Adventure bietet sich geradezu an, denn als einzige Spielegattung kann das Adventure eine Erzählstruktur vorweisen, die der eines Romans zumindest verwandt ist Beide erzählen eine Geschichte und besitzen eine Handlung, die

durch aktive Charaktere vorangetrieben wird. Sicher, auch im Film wird eine Geschichte erzählt, doch müssen für eine Umsetzung Erzählelemente hinzugefügt werden. Beim Buch sind diese Elemente aber so detail-

liert vorhanden, das sie für das Spiel einfach nach Bedarf reduziert werden können – das macht die Arbeit einfacher.

Adventures sind auf dem Computer aber seit jeher die Spielwiese für Fantasy und Science-fiction. Erst auf dem Computer (oder im Film) werden phantastische Welten sichtbar und erlebbar. So wird aus Phantasie eine faszinierende (Ersatz-)Wirklichkeit. Und dieser Faszination erliegen schon seit einem Jahrzehnt Generationen von Adventure-Spielern.

Skurrile Klassiker

Mittlerweile sind auch nahezu alle Klassiker der SF und Fantasy umgestrickt worden. So versuchte sich die amerikanische Software-Firma Tsunami 1993 an Larry Nivens

Die Anfänge

Es begann mit einem Babelfisch: Vom Branchenpionier Infocom stammt eine der ersten und eine der liebevollsten Umsetzung eines Bestsellerbuchs. Douglas Adams' "Per Anhalter durch die Galaxis" wurde mit eben jenem Humor auf die Monitore gezaubert, die auch das

The state of the s

Buch auszeichneten. Und da Grafiken vor zehn Jahren noch nicht zum Standard gehörten, kam auch der Sprachwitz bei diesem Text-pur-Adventure nicht

Bunter trieb es 1985 dann der Herr der Ringe. Das erste Buch der Trilogie wurde ordentlich, wenn auch inhaltlich verkürzt, in Szene gesetzt – und die mageren Grafiken ließen damals noch viel Raum für die eigene Phantasie.

8-Bit-Nastalgie: Lard af the Rings auf dem Sinclair Spectrum



Ungeschlagen: Per Anhalter durch die Galaxis als Spiel und Buch

Rustikal: Terry Pratchetts Scheibenwelt ist unserer kugelförmigen nicht unähnlich skurrilsten Werken der Science-fiction-Literatur. Die Idee: Im Weltraum existiert eine Welt in Ringform, auf dessen Innenseite verschiedene Völker wohnen, die
längst nicht mehr wissen, wer eigentlich die Ringwelt geschaffen
hat Von der Erde bricht eine Expedition auf, die auf der Ringwelt mit
der geheimnisvollen Rasse der
"Puppeteers" zusammentrifft.

Ringworld. Das Buch gehört zu den

Das Spiel von Tsunami orientiert sich allerdings nicht so sehr an der Handlung des Buchs, sondern benutzt im wesentlichen nur die Charaktere. Die Atmosphäre des Spiels ist deshalb ganz ordentlich, aber als Umsetzung des Buchs ist es ein wenig zu mager. Die gesamte Reise zur Ringwelt fällt im Spiel weg, die Handlung setzt erst mit der Ankunft auf die Ringwelt ein. Und unter Adventure-Maßstäben ist das Spiel für heutige Qualitätsansprüche allerhöchstens Mittelmaß.

Discworld statt Ringworld

Mehr Erfolg erzielte in diesem Jahr die Adventure-Konvertierung von



Neu: Der "Schrubber" für den Datenschrott

Chaos auf der Festplatte? Frust bei der Suche nach herrenlosen Dateien oder Systemeintragungen? Ärger mit überflüssigem Datenschrott? Damit ist jetzt Schluß! Mit QuickEx putzen Sie mit einem Mausklick Ihre Platte. Ab sofort können Sie Software testen soviel Sie wollen - ganz ohne zeitaufwendiges Nachspiel. Fegen Sie bei Bedarf mit QuickEx allen Datenschrott von Ihrer Platte.

deinstallieren?

So genial einfach und praktisch war's noch nie!



QuickEx für Windows Diskette, DM 29,80* IS8N 3-8158-6101-2

nur DM 29,80
*unverbindliche Preisempfehlung

Sie wollen ein Windows-Programm (z. B. Shareware) nur zum Ausprobieren installieren?

Kein Problem: Vor der Installation erfaßt QuickEx die derzeitige Konfiguration Ihres Systems, so daß das Programm diese problemlos rekonstruieren kann.

Installieren Sie Ihre Software ganz einfach unter der komfortablen Oberfläche von QuickEx für Windows. Jetzt können Sie das Programm in aller Ruhe testen und entscheiden, ob Sie es weiter nutzen oder direkt wieder deinstallieren möchten.

Wenn Sie die seit der Konfigurationsanalyse installierte Software nicht nutzen möchten, "wischen" Sie sie per Knopfdruck ganz einfach von Ihrer Festplatte – inklusive aller dazugehörigen Dateien sowie den Einträgen in den Systemdateien.

So entlasten Sie Ihre Systemressourcen, sparen Arbeitsspeicher und wertvolle Bytes auf Ihrer Festplatte. Und falls Sie die Software behalten wollen: Ein Mausklick genügt, und das Programm verbleibt auf der Festplatte.

Bestellen rund um die Uhr: Tel.: (0211) 9331-400, Fax: (0211) 9331-399



Flügellahm

Nicht jedem tollen Spiel falgte ein tolles Buch. Jim Murdochs Adaption des Kampfspiels Rise af the Rabots liest sich wie Hackfleisch (erhältlich nur in Englisch), und auch die diversen Wing-Cammander-Romane torkeln flügellahm durch spröde Wort-Konstrukte (deutsch bei Bastei/Lübbe). Ebenfalls nur auf der Insel erschien jüngst ein Battletech-Raman – Qualität unbekannt.

Terry Pratchetts grandioser Discworld. Ähnlich wie bei "Per Anhalter durch die Galaxis" ist bei dieser Umsetzung der schräge, skumle Humor im Spiel erhalten geblieben. Grafisch ein Augenschmaus, entführt Discworld die Spieler in die magische Scheibenwelt, die auf vier riesigen Elefanten thront und auf der Drachen ihr Unwesen treiben, Zwar werden auch hier Pratchetts Romane hauptsächlich als Stoffvorlage für Figuren und Orte benutzt, doch sowohl als Adventure als auch in puncto Atmosphäre ist Discworld überzeugend. Einen zweiten Teil kann Hersteller Psygnosis also getrost in Auftrag geben, gibt es doch in dem Romanzyklus noch genügend Stoff für witzige Dialoge und Situationen.

Der andere Weg

Bei Pratchett lohnen demnach die Bücher wie auch das Spiel, bei Ringworld ist immerhin noch das Buch ein Genuß. Wie aber sieht es aus, wenn erfolgreiche Spiele den Weg in die Literatur finden?

Mittlerweile reicht schon eine zweitklassige Rahmenhandlung, die als gefälliger CD-Füller bei fast jedem Spiel dabei ist, um eine Zweitverwertung in Buchform zu sichem. Selbst simple Actionspiele wie Rise of the Robots (siehe Kasten) haben so den Weg ins Bücherregeal gefunden.

Das Ergebnis der literarischen Verwertung ist jedoch nur zu oft beklagenswert. Die Autoren schustem die Rahmenhandlung zu platten Dialogen zusammen, und damit der Lesestoff die Seiten füllt, werden



Bedingt spielenswert: Ringworld in der Softwore-Varionte

haarsträubende Details dazuerfunden.

Eine der wenigen löblichen Ausnahmen ist mit Sicherheit Battle Isle. Das Spiel war und ist einer der großen Renner auf dem Strategiesektor und mit zwei Teilen sowohl als Spiel wie auch als Roman auf dem Markt vertreten.

Der Autor Stefan Piasecki hat es verstanden, das von ihm mitgestaltete Spieldesign von Battle Isle 1 & 2 in eine größere Rahmenhandlung einzubetten, die so im Spiel nicht zu sehen war. Geht es im Spiel vor allem um das Ziehen von Kampfeinheiten, um das Gefecht zwischen Soldaten, Panzem und Flugzeugen, so verzichten die Romane fast völlig auf die malerische Beschrei-

bung des Schlachtgetümmels.

Statt dessen widmet sich Piasecki in den Büchern den Schwierigkeiten der Energieverknappung und erzählt von den Spannungen und Intrigen, die innerhalb des drullischen Volkes bestehen, das gegen das Robot-Imperium Titan-Net kämpft. Die Charaktere sind liebevoll ausgefeilt, haben ihre "menschlichen" Schwächen und Stärken – so wird dem

Leser die Identifikation leichtgemacht.

Sein schniftstellerisches Talent macht sich Piasecki nun auch für den dritten Teil der Battle-Isle-Saga zunutze, wenn auch in anderer Form: Von ihm stammt das Drehbuch zu "Schatten des Imperiums". Die Story? Dieses Geheimnis wird erst im Oktober gelüftet.

msn

Die Battle-Isle-Bücher

Wir führten ein Interview mit Stefan Piasecki, der das Storyboard zu Battle Isle 2 entwarf, das Drehbuch zu Battle Isle 3 schrieb und Autar der Battle-Isle-Bücher "Eine Welt im Aufbruch" und "Aristos Diener" ist Zur Zeit arbeitet Piasecki beim neuen Label BlackLegend.

Wie hast Du es geschafft, aus der reinen Action des Spiels einen Roman mit richtigen Charakteren zu machen?



Bei Battle Isle war es sa, daß es bereits vorher einige Kurzgeschichten gab, die aber weder verbunden, noch geordnet waren. Wer ein wenig politisch denkt, dem muß einfach klar sein, daß einem derart epischen Konflikt, wie er in Battle I sle nachgezeichnet wird, eine Vielzahl anderer Konflikte zugrunde liegen müssen.

Wird BI 3 logisch an die beiden Bücher anknüpfen können?

Das zweite Buch spielt zwar 20 Jahre vor "Schatten des Imperiums", jedach werden hier bereits die Grundlagen für den letzten graßen Kanflikt gelegt. Und da ich das Drehbuch selbst geschnieben habe, wird auch alles zusammenpassen.

Was macht Dir mehr Spaß: die Arbeit an einem Spiel oder an einem Buch?

Das Bücherschreiben ist natürlich etwas ganz Besanderes. Jeder, der das einmal getan hat, weiß, daß man zwischendurch darunter leidet, die Geschlchte hassen lemt. Aber am Ende fühlt man sich einfach nur glücklich, als wäre man real dafür verantwartlich, daß die Hauptpersanen ihre Prableme geläst haben.

Es gibt immer mehr Spiele, die zu Büchem werden. Werden sich die beiden Medien immer ähnlicher?

Beide Welten haben ihre spezifischen Anforderungen. Wenn man sich die Marktakzeptanz der anderen Bücher zu Spielen ansieht, kammt man zu dem Schluß, daß jemand, der an einem salchen Projekt mitarbeitet, in beiden Welten firm sein muß, um die Varzüge jeder Seite aptimal zu einem Ganzen zu verknüpfen. Bei Battle Isle hat es geklappt

Was wird Dein nächstes Werk

Wenn man endlich selbst einer der berüchtigten Entscheidungsträger ist, stehen einem natürlich viele Wege offen. Aber auf der Camputer '95 Anfang November in Käln wird sich bestimmt das eine oder andere Geheimnis lüften lassen.

Eine multimediale Zeitreise durch ein wildes Jahrzehnt!





Über 90 Min. Multimediavergnügen mit Videos. Musik, Bildern und allerlei Informationen in deutscher Vertonung!

- Traumhochzeiten, Könige und Leinwand-Starsi
- Deutschland wird Fußball-Weitmelsterl
- Der Beginn der Raumfahrtl
- Hoola-Hoop und sportliche Höchstleistungen!
- Die erfolgreichsten Bidies für Ihre Partyl
- **Wirtschaftswunderiahrel**
- Und viele politische, pesellschaftliche und wissenschaftliche Highlights mehr...





umfabrt

Widens in Forman



Einige Highlights:

- Jerry Lee Lewis Whole lotta shakin goin on Bill Haley See you tater Rip it up Fats Domino Blue Monday

- □ Ritchie Valens La Bamba Donna □ Little Richard Keep a knockin*
- Roy Orbison Ooby dooby
- Platters Only you The great pretender
- Guy Mitchell Singing the blues
- Coasters Charly Brown
- Dave "Baby" Cortez Happy organ
- Little Anthony Tears on my pillow
- Fabian Tiger
- Frankie Ford Sea crulse

Für PC & Musik-CD-Player!











Erhältlich in den Musik- und Computer-Abteilungen der großen Kaufhausketten, sowie im guten



Elvis Presley







Herkömmliche Geschichtsbücher wirken oft spröde und farblos. Nach der Wäsche des Denklappens mit derartigen "Weißmachern" erscheint dieser oft noch viel blasser als vorher. Das muß nicht sein. Schließlich gibt es ja auch Spiele, die so etwas unterhaltsam präsentieren.

chon früh in der Geschichte der Computer erkannten findige Forscher, daß sich geschichtliche Ereignisse sehr gut "erspielen" lassen. Viele ennnem sich z.B. vielleicht an Kaiser, das sich trotz schlichter Präsentation schnell ins Herz der Hobby-Regenten spielte. Heute, im Zeitalter der multimedialen Aufklärung, lassen sich solche Themen noch mal so gut verkaufen. Wer also nicht "doom" sterben und mit viel Spaß trotzdem noch etwas lemen möchte, der ist z.B. mit der folgenden Auswahl gut bedient.

1942 Pacific Air War

Als reinrassiger Mischling entpuppt sich 1942 Pacific Air War GOLD von Microprose. Sowohl die Strategie- als auch die Fans von Simulationen werden angesprochen. Hintergrund des ganzen bildet der Kampf der Alliierten gegen die japanischen Streitkräfte im Pazifik.

In dem Zeitraum 1942/ 43 gelang es den amenkanischen Truppen, Japanem, den die bis zu die-Zeitpunkt sem unbezwingbar erschienen, erhebliche Verluste beizubringen. Entscheidend war vor allem der Einsatz bei den Midway-Inseln, bei

SPIELE MIT GESCHICI

Per PC durch

dem Flugzeugträger mit ihren Staffeln die wichtigste Rolle spielten. Die Ereignisse dieser Jahre lassen sich nun in 1942 PAW geschichtlich korrekt oder wahlweise mit zu-

mehr auf Action steht, kann aber natürlich ganz konventionell die Rolle eines Piloten übemehmen, was hin und wieder auch während des Strategiespiels angeboten wird. Einzelmissionen stehen ebenso auf dem Plan wie auch ganze Karrieren, und in diesem Fall spezialisiert man sich auf einen "Fachbereich", z.B. Jagdflieger. Und mit einer Modem-Option kann man schließlich sogar

Auf jeden Fall bietet das Spiel eine Menge interessantes Geschichtsmaterial wie Fotos, Filme

gegen reale Gegner angehen.



Bitte recht freundlich: ein Bamberflug bei 1942 Pacific Air War

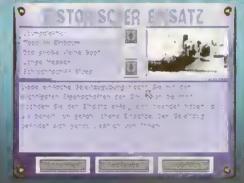
fällig generiertem Verlauf nachspielen – sowohl auf Seiten der Alliierten, als auch in der Rolle der Japaner, wobei jeweils verschiedene Szenarien zur Verfügung stehen.

Ungewöhnlich für ein Spiel, das in erster

Linie als Flugsimulation präsentiert

wird, ist die Möglichkeit, sich ausschließlich einer strategischen Aufgabe widmen zu können, dem sogenannten Flugzeugträgerkampf. Hierbei besteht die Hauptaufgabe des Spielers dann, seine

Schiffe, Flugzeuge und Piloten so vorteilhaft wie möglich einzusetzen. Wer



Reine Übungssache. Aces of the Deep macht einem das Lernen leicht

und Karten, die den Hintergrund des Pazifikkrieges verdeutlichen – leider gibt es bisher nur eine komplett englische Fassung.

Aces of the Deep

Wer bei 1942 PAW immer baden geht, sollte sich vielleicht mal als U-Boot-Kapitän versuchen. Aces of the Deep von Dynamix bietet da die momentan vielleicht beste Simulation. Hintergrund des Geschehens ist auch in diesem Fall der Zweite Weltkrieg. Ort und Umfeld dagegen sind etwas ganz anderes.

Wiederbelebung

Wer sich eine Karriere als Pilot bei 1942 Pacific Air War erträumt, der wird oft dadurch zurückgeworfen, daß ein abgeschossener Charakter in der Pilotenliste nicht mehr ausgewählt werden kann. Drückt man jedoch während des Absturzes <Alt-Q> und geht wieder zum DOS, bleibt der Pilot erhalten und man kann die letzte Mission wiederholen

LICHEM HINTERGRUND

die Zeit

Es geht um den Kampf der Deutschen gegen die Alliierten im Atlantik. Ziel der deutschen U-Boote war es, den Gegner an der empfindlichsten Stelle zu treffen, nämlich bei der Versorgung. Aces of the Deep versetzt Spieler in die U-Boote des Zweiten Weltknieges. Die Aufgabe: sich daran machen, Handelsschiffe oder kleinere Kampfverbände zu versenken.

Das Spiel ist sogar in mehr als einer Hinsicht "lehrreich". So sind unter anderem auch Geometriekenntnisse gefragt (die Sache mit den Winkeln!), wenn Torpedos sicher ins Ziel geleitet oder Schiffsverbände abgefangen werden sollen. Übung macht den Meister! Auch die Instrumentierung der U-Boote wurde peinlich genau nachgearbeitet, so daß die richtigen Knöpfchen zur nichtigen Zeit bedient werden wollen. Im späteren Verlauf des Spiels muß man schließlich ständig mit Luftangriffen rechnen, weil sich die Technik der Gegner, genau wie im tatsächlichen Verlauf der Geschichte, ständig weiterentwickelt. Auch in dieser Simulation können Einzelmissionen genau wie ganze U-Boot-Kameren durchgespielt wer-

Aces of the Deep bietet U-Boot-Simulation pur. Das Gefühl der Enge und die Anspannung beim Abhören des Sonars verschlagen einem schon mal den Atem. Zusätzliches Filmmaterial zur CD-ROM-Version bringt den geschichtlichen Durch- bzw. Überblick. Allerdings erinnert Hersteller Dynamix auf einem beigelegten Blatt daran, daß U-Boot-Kriege weder Spaß machten, noch

Eine Kolonie bei Colonizotion kolonisiert vor sich hin



ein Abenteuer darstellten, sondem viele (unschuldige) Menschen das Leben kosteten.

Oldtimer

Geschichte muß nicht immer Kriegsgeschichte sein. Der Drang nach Mobilität steht bei Oldtimer von Max Design im Vordergrund. Ausgangspunkt des Geschehens ist die Zeit, als findige Tüftler erkannten, daß sich Pferde nur schwer tunen lassen. Also mußte Geeigneteres her. Den Grundstein legte Nikolaus Anton Otto mit seinem Viertaktmotor, der wiederum die Basis für die 1885/86 von Benz und Daimler konstruierten Fahrzeuge bildete. 1899 wurde schließlich das erste Serienauto gebaut, der Victoria-Wagen.

Geschichtlich korrekt führt das Spiel vom Jahr 1886 über die Anfänge der Serienproduktion bis ins Jahr 1929. Um dieses Ziel zu erreichen, muß man in der Rolle eines Automobilpioniers erst einmal ein paar Fabriken bauen und diese mit Testwerkstätten kombinieren. In denen werden dann mit Hilfe verschiedener Motoren, Fahrwerke und Karosserien Prototypen entwickelt. Hat man

Kriegskasse

Bei Colonization kann man gleich zu Anfang alle Geldsorgen beseitigen:

- Spielstand abspeichem (Speichemummer merken!) und dos Spiel beenden;
- im Verzeichnis COLONIZATION einen Diskeditor aufrufen und die Datei COLO-NY* SAV laden (der Stem steht hier für die entsprechende Speichemummer minus 1 z.B. ist COLO-NY00.SAV das an Position 1 gesicherte Spiel); - die Adresse 0000:05a0 suchen und dort zB. FFFFFF eingeben (das entspricht 16.7 Millionen harten Talem, wenn dos aesicherte Spiel wiedergeloden wird).



Die Entwicklung neuer Prototypen ist bei Oldtimer von entscheidender Bedeutung, ...



... was sich dann auch positiv auf die Bekanntheit ouswirkt

ein besonders schnittiges Modell entworfen, schickt man es in die Senienproduktion. Das mit dem Verkauf gescheffelte Geld steckt man wieder in die Entwicklung und den Ausbau des Unternehmens, um später völlig unabhängig produzieren zu können.

Überaus interessant ist auch die Möglichkeit, Rennen zu fahren, um so – im Falle eines Sieges – mit dem Erfolg kräftig Werbung zu machen. Trotzdem ist es kein einfaches Unterfangen, in der jungen Automobilbranche eine führende Position zu übernehmen, denn auch die Konkurrenz fährt einen heißen Reifen.

Die Bedienung des Spiels ist klar und einfach, und das Vergnügen wird mit reichlichen Mengen historischen Filmmaterials kräftig unterstützt. So ziemlich alles wird mit kleinen Schwarzweißfilmchen unterlegt, die für die typische "Klamottenkisten"-Atmosphäre sorgen. Das ist spielerisch und geschichtlich sicherlich nicht nur für Mantafahrer interessant – boah ey.

Colonization

Ein besonders komplexes Spiel, das wieder einen völlig anderen Aspekt der Geschichte beleuchtet, ist Colonization von Microprose. Den Hintergrund der Simulation bildet die Besiedlung Amerikas.

Nach der (Wieder-)Entdeckung des Kontinents durch Kolumbus begannen vier Nationen, das Land



bietet viele

Möglichkeiten für

Hobby-Eroberer

untereinander aufzuteilen. Die Spanier taten sich mit ihren Konquistadoren als erbarmungslose Eroberer hervor, während die Engländer zunächst vor allern Piraterie in spanisch kontrollierten Gebieten betrieben. Die Franzosen quartierten sich im heutigen Kanada ein und suchten zeitweise die Kooperation mit den Indianern, und die Holländer schließlich taten sich irn (See-)Handel mit allen anderen Gruppen hervor.

Man ist nun dazu berufen, eine dieser Nationen zu Ruhrn, Ehre und Moneten zu verhelfen, Ihren jeweiligen Prioritäten entsprechend, gelten auch für die Wahl einer passenden Strategie unterschiedliche Voraussetzungen. Wichtig ist vor allem die vernünftige Organisation der Tätigkeiten. Will man zum Beispiel den Rothäuten Feuerwasser verkaufen, dann sollte man sie lieber nicht bekriegen. Auf der anderen Seite kann zuviel Goodwill auch ein Handicap sein, denn eine Siedlung, die ständig von Indianem überfallen wird, erweist sich ebenfalls als

nicht rentabel, Jede Aktion muß also sorgfältig abgewogen werden, denn alles hat weitreichende Auswirkungen auf den späteren Spielverlauf.

Glücklicherweise ist Colonization ein Was-wäre-wenn-Spiel und animiert zurn Ausprobieren verschiedener Möglichkeiten. Der besondere Reiz des grafisch eher schlichten Spiels besteht dann, daß man die Geschichte nicht nur nachspielen, sondern im Rahmen des Spiels auch verändern kann. Holländisch als Weltsprache? Eine indianisch-französische Mischkultur? Vieles ist möglich, und man verschafft sich einen tiefen Einblick in die Art und Weise, wie kleine Entscheidungen große Auswirkungen haben können.

Colonization wird durch seine fast unbegrenzten Möglichkeiten zur Erschaffung einer mächtigen Nation zum äußerst interessanten Produkt. Die Befehlsoberfläche ist einfach und übersichtlich gestaltet und geizt auch nicht mit Onlinehilfen. Weil alles in Deutsch abläuft.

finden sich Spieler aller Altersgruppen sehr gut zurecht.

Christoph Kolumbus

Christoph Kolumbus von Software 2000 scheint auf den ersten Blick nahezu das gleiche wie Colonization zu bieten. Tatsächlich stimmt der geschichtliche Bezug vollkommen überein, aber bei genauerem Hinsehen entdeckt man entscheidende Unterschiede im Spiel.

Eindeutige Schwerpunkte von Christoph Kolumbus sind der Seehandel und die Aufstellung schlagkräftiger Armeen. So stehen im Laufe der Spielzeit schließlich zwölf verschiedene Schiffstypen zur Verfügung, die den historischen Vorbildern entsprechen und ausführlich vorgestellt werden. Von der wendigen Pinasse bis zum Linienschiff (umgebaute Kriegsgaleone) ist alles vorhanden, was das Herz strebsamer Seefahrer hüpfen läßt. Auch armeetechnisch wird mehr als bei Colonization geboten, um sich gegen andere Kolonialmächte zu verteidi-

Überhaupt hat man hier mehr Wert auf Details gelegt – vor allern, was die Schiffahrt betrifft. So muß eine Mannschaft erst rekrutiert werden, und es sollte sorgfältig in die Ausrüstung investiert werden, damit Schiffe im Falle eines Falles auf hoher See repariert werden können. Für genügend Nahrung ist ebenso zu sorgen wie für entsprechende Handelsware.

Christoph Kolumbus ist also trotz Ähnlichkeiten rnit Colonization ein eigenständiges Spiel. Leider gibt es ein paar Fehler. Das Handbuch z.B. läßt sich kaum als solches bezeichnen, und rnangelhafte Soundeffekte hinterlassen einen zwiespältigen Eindruck. Gut dagegen ist die Musik der CD-ROM-Version, die vom einschlägig erfahrenen Chris Hülsbeck starnnt.

Legions

Legians von Mindscape geht in der Geschichte wesentlich weiter zurück. Daß die Perser nicht immer nur Teppiche hergestellt haben und die Babylonier nicht nur Türme

Kleines Geschichtsalphabet

Spiele mit historischem Hintergrund drehen sich oft auch um Begriffe, die heutzutage nicht mehr allzu geläufig sind. Eine kleine Auswahl zeigt, daß man durchaus auch etwas dazulernen kann, wenn man spielt.

Dompfwagen: erstes Fahrzeug mit Eigenantrieb. 1770 von Joseph Cugnot gebaut.

Fat Boy: vemiedlichende Bezeichnung für die Atombombe, die Über Nagasaki abgeworfen wurde.

Kaleun: So wurden die U-Boot-Kommandanten im Zweiten Weltkrieg genonnt. Ursprünglich war's eine Abkürzung von "Kapitänleutnant".

Kaperbrief: die von der jeweiligen Regierung in der Zeit der Eroberung erteilte Erlaubnis, jegliche Schiffe des Gegners zu plündem, ohne im eigenen Land mit Strafe rechnen zu müssen.

Kanquistodar: spanisch für Eroberer, Die Konquistadoren zeichneten sich durch enthusiastischen Milltärgeist aus und führten vemlichtende Feldzüge gegen viele Ureinwohner Amerikas

Potrizier: eine Adelsklasse im römischen und später im byzantinischen Reich des 6. Jahrhunderts. Vom Mittelolter bis in die Neuzeit auch die Bezeichnung für die Gilde reicher Kaufherren im Seehandelsgeschäft.



Ansichtskorte bei Kolumbus. Wo der wohl gerode steckt?

bauten, läßt sich anhand dieses Strategicals gut nachvollziehen. Das Spiel widmet sich der Epoche von 1200 v. Chr. bis ins Jahr 1500 n. Chr. In diese Zeit fielen Aufstieg und Fall verschiedener Reiche und Weltreiche wie Ägypten, Assyrien, Babylon usw. bis hin zum römischen Imperium.

Nach dem Start bietet sich die Möglichkeit, einen bestimmten Abschnitt der Epoche auszuwählen oder ein Zufallsspiel zu starten, bei dem die Anzahl an Imperien und der Schwierigkeitsgrad frei einstellbar sind. Entscheidet man sich für ein historisches Spiel, so sind diese Faktoren zum Teil bereits vorgegeben. Auch gilt es dann, ein bestimmtes Spielziel zu erreichen, wie z. B. die Eroberung von fünf Hauptstädten.

Hat man seine Wahl getroffen, geht es daran, Truppen zu organisieren und zu trainieren, die Wirtschaft anzukurbeln und Kontakte mit anderen Nationen aufzunehmen. Man muß oder sollte dabei nicht immer gleich einen Krieg vom

Zaun brechen, denn diplomatische Beziehungen bringen oft wesentlich mehr Vorteile.

Und Krieg ist nicht gleich Krieg. Statt mit Waffengewalt lassen sich

Widersacher unter Umständen auch mit Handelssanktionen in die Knie zwingen, z.B. mit drastischen Preiserhöhungen, wenn man einen Markt monopolartig herrscht. Auch kleine Geschenke sichem häufig den dringend benötigten Frieden oder stellen ihn wieder her.

Legions ist ein unkompliziertes und dennoch geschichtlich interessantes Spiel, das einen beachtlichen Zeitraum behandelt und dank Modemfunktion im Mehrpersonenspiel noch ein bißchen mehr Realitätsnähe beschert. Als Windows-Spiel bietet Legions außerdem eine umfangreiche Onlinehilfe. Demnächst erscheint eine deutsche Version.

Thorsten Becker/sma

Erlebter Geschichtsunterricht in ausgewählten Computerspielen

woog.			outerspielen
Produkt	Hersteller/ Anbieter	Preis	Thema
1942 Pocific Air War	Microprose	co. 90 DM	Seegefechte zwischen Alliierter und Joponem im Pazifik zwischen 1942 und 1944
Aces of the Deep	Sierro/ Dynomix	co. 90 DM	U-Boot-Krieg der Deutschen gegen die Alliierten im Zweiten Weltkrieg
Oldtimer	Mox Design	ca. 85 DM	die Automobilgeschichte von 1886 bis 1929
Colonizotion	Microprose	ca, 85 DM	Kolonisation Amerikos von 1492 bis zum Unobhöngigkeits krieg 1767
Christoph Kolumbus	Software2000	ca. 85 DM	Entdeckungsreisen in die "Neue Welt" zwischen 1492 und 1789
Legions	Mindscape	ca.70 DM	die 8emühungen verschiedene Völker um die Vormachtstellung in der "Alten Welt" zwischen 1200 v.Chr. und 1500 n.Chr.



Sommerflaute

Erstens kommt es anders, zweitens als man denkt! Kurz vor Herbstbeginn ist der Spielemarkt doch noch ins Sommerloch gerutscht, und die Ausbeute der

> Neuerscheinungen fiel entsprechend mager aus. Tröstlich bleibt, daß nur die Quantität, nicht aber die Qualität betroffen war. Und endlich sind einige der Titel da, auf die wir alle schon seit Monaten warten. Command & Conquer von Westwood zum Beispiel: Das Strategiespiel aus dem Hause West-

wood war das lange Warten aber auch wert. Wem an-

gesichts von bereits ver öffentlichten Screens schon das Wasser im Munde zusammengelaufen ist, der darf sich jetzt einen Biß ins Vollprodukt erlauben (nur nicht wörtlich nehmen!) und wird bestimmt nicht ent-

täuscht. Zweitens sind da zwei bärenstarke Fortsetzungen früherer Hits; Simon the Sorcerer ist wieder

> da, und man mag kaum glauben, mit wieviel Liebe selbst zur kleinsten Kleinigkeit die Entwickler am Werke waren. Und Roger Wilco, Hausmeister und oft verhinderter Held des Universums, schwingt sich in Space Quest VI wahrhaftig zu

- Mide 1 Lin

Simon the

Sorcerer.



Space Quest VI

Command &

Conquer

Höchstform auf. Da bleibt kein Raumschiff staubig garantiert!

Durchaus fein sind auch Tyrian, ein neues Shareware Ballerspiel aus dem Hause Epic MegaGames, und Codemasters' Micro Machines 2,

beide gut genug, um Action-Freunde davon abzuhalten, noch ein paar Tage lang die Sommersonne zu genießen. Außerdem gibt's noch was ganz Besonderes, nämlich ein Entwicklungssystem für 3D-Spiele: GCS 3D kommt komplett mit Demos in der Art von hierzu-



Machines 2

lande indizierten Ballergames. aber phantasiebegabte Tüftler kriegen damit locker auch Adventures oder Solo-Rollenspiele hin. Und schließlich werden schon wieder eine ganze Reihe Hits angekündigt, Ascendancy etwa, ein Weltraum-Evolutionsspiel Feinsten, Fade to Black, ein

Nachfolger für das phantastische Flashback, oder Battle Isle 3 - diesmal unter Windows. Worauf warten wir also noch? Spielen wir die Hits von heute, und freuen wir uns auf die von morgen.

Aufeinen Blick

Legende

Alle Spiele mit einer Redaktionswertung sind von der gesamten Redaktion geprüft worden



ein autes Spiel Das Produkt hält, was es ver-spricht Genre-Fans sind auf jeden Fall gut bedient



ein herausragendes Spiel. Man sollte es unbedingt gespielt haben. Es kann auch denjenigen gefallen, die dem jeweiligen Genr zwiespältig gegenüber stehen



vom Kauf dieses Produkts muß abgeraten werden. Entweder wird zu wenig Spiel geboten, ader schwere technische Mängel machen jeden Spaß



das Spiel kommt auf CD-ROM



das Spiel kommt ouf 13.5-Zall-IDisketten das Spiel läuft unter

Windows



das Spiel wurde nicht von der gesamten Redaktion geprüft



das Spiel wird auf Seite XX / wurde in Ausgabe X/XX ausführlich vorgestellt

Grafik und Sound werden unabhängig von der Note für das Spiel bewertet. Es gelten die gleichen Kriterien - obwohl natürlich ein gutes Spiel mit einer schlech ten Grafik oder einem miserablen Sound er noch ein gutes Spiel bleibt

Alla Spiele gatestat qui: Gateway 2000/P.5

Ace of Cards



Kartenspielsimulation, ca. 60 DM, Hersteller: Capstone/US Gold, Muster von: Selling **Points**

Kompilation mit zwölf in Deutschland weitgehend unbekannten Kartenspielen von Cribbage bis Spades, 18 verschieden starke Spielpartner stehen zur Auswahl. Nicht uninteressant.

Systemanforderungen: 386/33.4 MB RAM, VGA







Atlas



Managementsimulation, ca. 80 DM, Hersteller: Artdink/Sunflowers, Muster von: Bomico

In der Zeit der Entdecker versucht ein portugiesischer Handelsherr, den eigenen Wohlstand zu mehren und zur Erforschung der unbekannten Welt beizutragen. Das durchaus interessante Thema leidet ein wenig an einer eigentlich nicht mehr zeitgemäßen Aufmachung.

Systemanforderungen: 386DX/25, 4 MB RAM, VGA, ca. 8 MB auf Festplatte





mehrauf S. 74

Chess Challenge



Schachspiel, ca. 60 DM, Hersteller: Capstone/U.S. Gold, Muster von: Selling Points

Geboten werden unter anderem verschiedene Schwierigkeitsstufen, Eröffnungsbibliothek, 3D- und 2D-Perspektive sowie Replay- und Review-Optionen. Außerdem dabei: Terminator 2 Chess Wars, bei dem Figurenschlagen in animierten Sequenzen zum echten Fight wird. Gelegenheitsspieler dürfen ruhig zugreifen.

Systemanforderungen: 386/33, 5MBRAM, SVGA, 5MB







USK-Altersempfehlung: ab 12

Combat Air **Patrol**



Kampfflugsimulation, ca. 90 DM, Hersteller/ Muster von: Psygnosis

Was während des Golfkriegs im Femsehen zu sehen war, darf jetzt am Computerbildschirm noch einmal nachgespielt werden: die Angriffe amerikanischer F/A-18 Homets und F-14 Tomcats auf irakische Bodenziele, Gähn!

Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, VGA, ca. 17 MB auf Festplatte





mehrauf S. 108

Command & Conquer



Strategie, ca. 120 DM, Hersteller. Westwood, Muster von: Virgin

Gegen Ende des 20, Jahrhunderts entbrennt der weltweite Kampf um einen neuentdeckten Rohstoff. Das phantastische Strategiespiel macht Spieler zu Chefs einer Eingreiftruppe, die das Schlimmste verhüten soll.

Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Maus, ca. 30 MB auf Festplatte





mehr auf Seite 64

Doppelkopf f. Windows



Kartenspielsimulation, ab 29 DM, Hersteller/ Muster von: Tier Zwo Verlag

Die Umsetzung des beliebten Kartenspiels glänzt durch Optionen, die den Großteil aller bekannten Spielvarianten berücksichtigen. Die grafische Darstellung könnte besser sein. aber das tut dem Spielspaß keinen Abbruch.









mehrauf Seite 78

Dungeon Master 2



Rollenspiel, ca. 120 DM, Hersteller: Interplay. Muster von: Acclaim

In der Fortsetzung eines Rollenspielklassikers warten die Abenteuer nicht mehr ausschließlich in Dungeons, sondem auch in umfangreichen Teilen der Oberwelt Empfehlenswert für Fans.

Systemanforderungen: 386/33,4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk



mehr auf Seite USK-Altersempfehlung: ab 6

Fuzzy's World



Shareware-Kompilation. 5.95 DM, Hersteller/ Muster von: CDV

Fuzzy's World ist ein verrücktes Minigolfspiel im Weltraum, dazu gibt's neun weitere Shareversionen aktueller Spiele wie Black Rein, Airstrike, Creep Clash und Kokoi. Empfehlenswert.

Systemanforderungen: 386SX/25,4MBRAM,VGA



GCS 3D



Spiele-Entwicklungssystem. ca. 190 DM, Hersteller: Pie in the Sky, Muster von: Jürgen Egeling Computer

GCS 3D bietet alles, was notwendig ist, um selbständig ablaufende 3D-Dungeon-Spiele zu kreieren. Als Muster sind einige Games von der Sorte dabei, die hierzulande regelmäßig indiziert werden. Die Ergebnisse eigener Kreativität müssen dagegen nicht blutig sein.

Systemanforderungen: 386SX/25,4 MB RAM, VGA,

ca. 3 MB auf Festplatte





Großhandel für Computerspiele und Zubehör

Wir liefern auch: CD-ROM-Laufwerke Controller Festplatten Grafikkarten **Jovsticks** Kabel Motherboards Netzwerkzubehör PC-Gehäuse Soundkarten

Bitte nur Händleranfragen!

ACHTUNG! Neue Adresse

Groß Electronic Computerspiele + Zubehör Passauer Straße13 D-94133 Röhrnbach Tel. 0 85 82 / 96 05 - 0 Fax 0 85 82 / 96 05-99

Jewels of the Oracle



Denkspiel, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Discis/Navigo

24 Knobelspiele mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad sind in eine lasche Hintergrundstory verpackt. Liebevoll gezeichnete SVGA-Grafiken und esoterischer Sound machen das Spiel à la 7th Guest dennoch vergnüglich.

Systemanforderungen: 486/33,4MBRAM,SVGA



mehrauf Seite 81

Lords of Midnight



Strategiespiel, ca. 130 DM, Hersteller: Domark, Muster von: Microprose

In einem mittelalterlichen Fantasy-Reich versucht man, eine Allianz zu schmieden, um dem Bösen wirksam entgegenzutreten. Das Spiel selbst kann leider nicht halten, was liebevolle Grafik und sorgfältige Ausführung versprechen.

Systemanforderungen: 486DX2/66,4 MB RAM, VGA





mehrauf Seite 68

Micro Machines 2



Reaktionsspiel, ca. 90 DM, Hersteller. Codemasters, Muster von: Softgold

Miniaturisierte Rennwagen heizen um die Wette über Schreibtische oder durch Sandkästen, Spieler sehen und steuem das ganze aus der Vogelperspektive. Trotz umständlichster Konfiguration und verzwickter Steuerung ein schönes Spiel,

Systemanforderungen: 386DX/33, 2 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk



rachraul Seite 70

Mirage



Adventure, ca. 140 DM, Hersteller: Atlantis Interactive, Muster von: CDV

Die Suche nach einem entführten Mädchen spielt im Wilden Westen, Surrealistische Grafiken und angenehme Soundkulisse stehen in krassem Gegensatz zum langweiligen Gameplay, das sich nahezu ausschließlich auf das Absuchen von Räumen und das Betrachten von Videoclips beschränkt.

Systemanforderungen: 486/33,8 MB RAM, VGA Doublespeed-Laufwerk, Maus



mehrauf S. 100











Die Monats-CD-ROM Juli '95



Shareware-Kompilation, 29,95 DM, Hersteller/Muster von: CDV

Die Monats-CD enthält ca. 860 aktuelle Sharewareprogramme, darunter viele Spiele. Als Bonus gibt es die Vollversion des Grafik-Rollenspiels "Darkside of the Sun". Lohnt sich.

Systemanforderungen: 386SX/25, 4 MB RAM, VGA



NASCAR Racing Track Pack



Data-CD (NASCAR Racing), ca. 60 DM, Hersteller. Papyrus Software, Muster von: Virgin

Sieben neue Tracks für eine der bekanntesten Autorennserien Amerikas ergänzen die bisher beste Rennsimulation für den PC. Variationsreiche Ovale sowie ein weiterer Straßenkurs sind im Programm enthalten.

Systemanforderungen: 486/66,4 MB RAM, VGA, Hauptprogramm NASCAR-Ra-



Nectaris



Strategiespiel, ca. 60 DM, Hersteller: Hudson Soft/Sunflowers, Muster von: Bomico

Militärisches Strategiespiel, bei dem zwei bis vier Spieler (Computergegner) gegeneinander antreten. Das Spiel wurde auf der PC-Engine zum Klassiker und ist nun für PC umgesetzt worden. Wer das Genre mag, wird auch Nectaris mögen.

Systemanforderungen: 386/25,4MBRAM,VGA



mehrauf S. 41



Pinball Mania

Flippersimulation, ca. 90 DM, Hersteller/Muster von: 21st Century Entertainment

Vier Flippertische treten die Nachfolge von Pinball Fantasies an. Grafik und Sound sind nur zum Teil gut, Flipperfreunde kommen trotzdem auf ihre Kosten. Eine DOS-Version gibt's für ca. 80 DM.

Systemanforderungen: 386DX/33,4MBRAM, Doublespeed-Laufwerk,VGA







USK-Altersempfehlung:

ohne Beschränkung

Powerhouse



Managementsimulation, ca. 100 DM, Hersteller: Impressions, Muster von: Selling Points

Ähnlich wie bei Sim City muß die Energieversorgung einer Spielwelt gesichert werden. Das Wirtschaftsspiel zum Thema Energiegewinnung könnte ein Hit sein, wären da nicht zahlreiche schwerwiegende Bugs.

Systemanforderungen: 486/33,4 MB RAM, SVGA



Shanghai Great Moments



Denkspiel, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Activision

Die Solitärvariante einer chinesischen Mischung aus Brettund Kartenspiel glänzt in dieser Umsetzung mit humorvollen Animationen der einzelnen Spielsteine.

Systemanforderungen: 486/33,8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk



mehrauf Seite 85

Low Budget Software ab 19,90 DM Ständig wechselnd ab Lager.

3,5" CD-ROM
56,90
85,90
79,90
79,90
79,90
79,90
79,90
79,90
79,90
79,90
79,90

26 = \$\frac{1}{2}\$

King s Quest /
König der Löwen
Last Dynasty
Lost Eden
Master of Magic
N9A Live 95
Prisoner of ice
Simon the Sorcere
Star Trek - Final Ur
Tank Commander
Wing Commander

2, >>4>>4> 2, 98 82 2, 88 82 2, 88 82 3, 88 82 8

ter II DV sgle III DA Zon Q. DV vollgas) DA Vollgas) DA DV

Dragon Lore
Dungeon Master
15 Strike Eagle
Ilight of Amazon
Ilight Unlimited
Full Throttle (Voll)

88 265854885

Action Soccer Aladdin Bling! Bloforge Bureau 13 Command & Conquer Crusade Cyberwar Daedalus Encounter Dark Forces Die total verr. Rally

etzerstr. 7, 33607 Bielefeld elefon: 05 21/17 58 8 elefax: 05 21/17 58 6

3,— DM in Briefmarken
Wir liefern auch 50ftware für

Simon the Sorcerer 2



Adventure, ca. 120 DM, Hersteller: Adventure Soft, Muster von: Sunflowers/Bomico

Der kleine Zauberlehrling Simon in einem neuen Fantasy-Adventure. Erstklassige Grafiken und tolle Sounds ergänzen die lachmuskelstrapazierende Storv.

Systemanforderungen: 486/33,4MBRAM,VGA, Doublespeed-Laufwerk



Beschränkung

mehr auf Seite 66
USK-Altersempfehlung: ohne

Solitaire Deluxe for Windows



Kartenspielsimulation, ca. 100 DM, Hersteller: Interplay, Muster von: Acclaim

Zwei Dutzend Patiencen für diejenigen, denen das mit Windows ausgelieferte Spiel nicht mehr genügt. Gute Grafik, sehr gutes Gameplay und die ausführliche Erklärung der Spielregeln rechtfertigen für Fans allemal einen Blick.

Systemanforderungen: 386DX/33.4 MB RAM







USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

Space Quest VI



Adventure, ca. 130 DM, Hersteller/Muster von: Sierra/Coktel Vision

Roger Wilco kämpft nicht nur gegen fremde Mächte, sondem auch gegen die Ignoranz der eigenen Vorgesetzten. Das neueste Abenteuer aus der immer noch phantastischen Serie kann wahlweise unter DOS oder Windows installiert werden.

Systemanforderungen: 468/25,8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, 5 MB auf Festplatte



Strip-Poker pro



Kartenspielsimulation, ca. 90 DM, Hersteller: Titus, Muster von: FDS Software

Hier wird um Kleidungsstücke gepokert; die Computergegner legen in Videoclips ab. Neben drei jungen Damen stehen auch zwei Männer aus der Reihe "Macho&Co" als Gegner zur Verfügung. Ein Brüller ist das, was "Mann" unten drunter trägt, ansonsten schweigt des Sängers Höflihkeit.

Systemanforderungen: 486/33,4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk





USK-Altersempfehlung: ab 16



Ein Kind auf den Rücken nehmen!

Kim wurde auf einer Müllhalde gefunden. Im Krankenhaus wurde er gesund gepflegt. In einem SOS-Kinderdorf fand er ein bleibendes Daheim. Er fand auch Geschwister, wie Hea Fi-Hu, die ihn besonders gerne herumträgt. Ein Kind aufnehmen. Als Pate. Durch einen Monatsbeitrag von DM 50,—, nicht mehr als ein gutes Familienessen. Und dieses Kind in eine neue Zukunft hineintragen.

Versuchen Sie es! In den SOS-Kinderdörfern warten rund 50.000 Kinder auf Paten.

Danke!



Unverbindliche Information bei:

Hermann-Gmeiner-Fonds Deutschland e.V. 80638 München · Menzinger Straße 23 · Telefon 0 89/1 79 14-0



Tyrian



Ballerspiel, Shareware, Hersteller/Muster von: Epic MegaGames

In über 30 Levels darf nach Herzenslust alles beschossen werden, was auf dem Bildschirm kreucht und fleucht. Das exzellente Bildschirm-Scrolling, die herausragende Grafik, die auf dem Pentium noch einige Extras serviert, sowie eine reichhaltige Waffenauswahl und klasse Soundeffekte machen das Spiel zum Muß für Genre-Freunde.

Systemanforderungen: 486/33,4 MB, VGA





mehrauf Seite 76

Ultimate Backgammon



Brettspielumsetzung, ca. 60 DM, Hersteller. Capstone/ US Gold. Muster von: Selling Points

Backgammon-Simulation mit zahlreichen Möglichkeiten: Mensch gegen Mensch oder Computergegner, Tumier-Modus, Netzwerkoption und ein Trainingslevel für Anfänger. Ein vergleichsweise preiswerter Ersatz, wenn Partner fürs ecnte Spierrehien.

Systemanforderungen: 386/25, SVGA, 4 MB RAM





Die nächste PC Spiel erscheint am 13. September 1995.



Anzeigenschluß für die **PC Spiel 11/95** ist der 30. August 1995.

Urmel's **Filmstudio**



Animationsprogramm, ca. 120 DM, Hersteller: Sunflowers, Muster von: Bomico

Mit diesem Programm dürfen (nicht nur) Kinder eigene Zeichentrickfilme herstellen. Zahlreiche Funktionen erleichtem die Arbeit inkl. Mikrophon

Systemanforderungen: 386/25,4 MB RAM, SVGA, CD-ROM-Laufwerk mit Audioanschluß, ca. 8 MB auf Festplatte



Virtua Chess



Schachspiel, ca. 120 DM, Hersteller: Titus, Muster von; FDS

Das französische Produkt in englischer Sprache bietet nichts, was es über ähnliche Produkte hinaushebt Die "virtuelle" Anzeige des Bretts ist vollkommen unübersichtlich, und nur in der 2D-Ansicht ist ein vemünftiges Spiel möglich. Weniger empfehlenswert.

Strete withfelidehangen: 386SX/16,4 MB RAM, VGA, ca. 1,2 MB auf Festplatte





Am Graben 2 Tel. 09674 -

ing Der Meister mm Towel DA
Simon life Sorcerer 2 DV
uper Street Fighter 2
ite Fighter DV
Delender of Empire DV

dt. Lernsoftware

Pioneel DR-UA 124x (4-fach) Toshiba AT 5302B (4-fach)

O's, Lennsoftware, Public D
Toshiba XM 36018 (4-fech)
Aztach CDA-031-SE (2-fach)
CREATIV CD Rom-Upgrade (2-fet)
JAZZ Jakarta MVGA-Karte V-VLB
JAZZ Port of Entry
JAZZ Projector
MusicStation
GRAVIS "Fitebild"
GRAVIS Analog PRO
GRAVIS Analog schwatz
CH-Products - Virtual Pilot Pro

CH-Products · Virtual Pilot Pro THRUSTMASTER · Game Caro



ler Buchstaben, in denen eine Reihe von Begriffen versteckt ist. Senkrecht, waagerecht und diagonal, vorwärts und rückwärts muß im Buchstabensalat geforscht werden, Shareware; Registrierung: 19,95 DM, Autor: Craig Kellog; Muster von: MVP Software, 1035 Dallas SE, Grand Rapids, MI 49507-1407, USA



damit keines der verborgenen Wörter unentdeckt bleibt. MVP Word Search ist ein Generator für diese An von Rätseln, die aus den jeweiligen Begriffen stets in neuer Zusammenstellung entworfen werden. Die Ergebnisse lassen sich genau wie die Lösungen auf Wunsch auch ausdrucken; ein Editor erlaubt die Eingabe eigener Begriffe.

System-Hinwelse

Die Programme benötigen bei der Instollation ouf Festplatte teilweise nicht unerheblichen Speicherplatz Stellt doher vor einer Installation von Spielen oder Demos sicher, doß Eure Festplatte noch über den entsprechenden freien Platz verfügt. Rund 15 MB sollten schon noch frei sein Damit mon die CD der PC SPIEL nutzen konn, sollte ein Rechner folgende Mindestkonfiguration besitzen: 386SX/25 MHz mit 2 MB RAM, Maus, CD-ROM-Loufwerk, DOS 5.0 oder höher, VGA Korte. Bitte beachtet, daß einzelne Programme möglicherweise einen noch schnelleren Rechner bzw. mehr Speicher benötigen und unter Umständen bei der beschriebenen Minimalkonfiguration

nicht louffähla sind.

Hot Games

Nein, keine Angst, das ist kein Ausrutscher in das Nachtprogramm einschlägiger Privatsender. Es ist einfach ein Versuch, möglichst knapp zu umschreiben, was Ihr in diesem Monat auf der CD findet. Wir haben für Euch wieder gesammelt, was das Zeug hält Neben den Rennem in der Demo-Abteilung haben wir diesmal echte Superprogramme aus der Shareware frisch auf die Silberscheibe gebannt. Ach ja, und es erwartet Euch - tatatataaaa! - unsere neue Oberfläche für Windows, mit News, Tests, Feedback und allem, was die letzten vier Wochen sonst noch an interessanten Inhalten brachten. Bevor es richtig losgeht, noch ein kleiner "Pannendienst": Das auf unserer letzten CD vorhandene Vollspiel "Ishar II" hatte einen enomnen Schönheitsfehler. Es fehlten nämlich die Codes für die Abfrage. 1.) Asche über unser Haupt, 2.) findet Ihr die fraglichen Paßwörter auf der CD im Magazin-Teil

So, jetzt noch ein paar Hinweise, und dann geht's richtig los:

- Voraussetzung für die PC-Spiel-CD ist ein CD-ROM-Laufwerk in Euerem PC. Steckt bitte nicht die CD in das Diskettenlaufwerk...
- Die CD läuft nicht von selbst an, ein bißchen was müßt Ihr schon tun: Unter Windows startet Ihr das PC-Spiel-Startprogramm über den Datei-Manager, im DOS wechselt Ihr für die Installation der Programme auf das CD-Laufwerk und startet den "Installer" mit X:>PC-SPIELBAT

wobei das "X" für den Laufwerksbuchstaben Eures CD-ROM steht.

 Startet den DOS-Installer NICHT unter Windows, das kann zu Fehlern führen, bis hin zu Datenverlusten!!!

PC SPIEL 16 09/9



Rettgebastelt ist halb gelesen

Zu einer CD gehört ein schnuckeliges kleines Begleitheftchen. Da paßt viel rein, und wir haben Euch ja auch viel mitzuteilen. Darnit Ihr nun nicht ganz untätig dasitzen müßt, gibt es das Einlegeheftchen für die CD-Box sozusagen als Bausatz: Zuerst müßt Ihr den Comic und diese Doppelseite aus dem Heft herauslösen. Anschließend faltet Ihr am Heftfalz, dann an der Falzlinie und abschließend noch

einmal so, daß Ihr das fertige Heftchen in der Hand habt. Der Beschnittrand mit der Falzung unten wird fein säuberlich abgeschnitten, und am Schluß trennt Ihr mit einem Messer noch die Falzkanten vom auf. Vielleicht noch zwei Heftklammern durch den Rücken – fertig ist das PC-SPIEL. Einlegeheftchen, passend für handelsübliche CD-Boxen!

Falzlinie



Sport der Zukunft Zwei Kontrahenten versuchen auf verschiedenen Spielfeldem mit Hilfe ihrer Gleitfahrzeuge, den Puck aus dem Titel ins gegnensche Tor zu befördem. Bodychecks sind erlaubt aber das ist schon das Härteste, was geboten

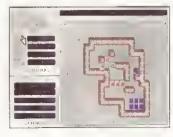


Endlich mal eine neue Idee für die Sorte von 3D-Engine, die sonst nur brutale Ballergames hervorbringt Cyber Puck dreht sich um einen

Cyber Puck

ster von: MVP Software, 1035 Dallas SE, Grand Rapids, MI 49507-1407, USA

eine gemeinsam genutzte Raumstation errichtet. Doch immer noch gibt es einige, denen das neue Miteinander nicht gefallen will. Verschwörer plazieren überall in der Station Explosivkörper, die nur entschärft werden können, wenn es dem Spieler gelingt, sie Stück für Stück in speziell dafür eingerichtete Sicherheitszonen zu transportieren. Sicherheitszonen zu transportieren.



neuen Gewand. Sechs ehemals verfeindete Rassen aus verschiedenen Teilen der Galaxie haben in femer Zukunft Frieden geschlossen und Cargo Bay präsentiert die alte Kistenschieber-ldee aus Sokoban im

Shareware (DOS)

atyd auld :ofnl

Rallye ist ein Gesellschaftsspiel für bis zu acht Mitspieler, die eine Rallye mit einer Reihe verschiedener Fahrseuge durchführen müssen – und Swar quer durch Europa und nur in Wet als erster im Ziel ist, darf sich aut einige Übernaschungen gefaht machen, In der Demo ist das Spielen aut eingeschränktem Raum möglich, lestbitte dazu die Handbuch-Texte.



Blue Byte hat den Computer als Brettspieltisch neu entdeckt: Das "Würfelspiel" Die Total Verrückte

TELIAS DA

Pie Total Verrückte Rallye

heibt das Rezept Info: 7th Level

Und noch etwas zum Thema Gage:
Die Complete-Waste-of-Time-Demo zeigt Euch das, was die englische Komiker-Truppe in den sechziget und slebziger Jahren am besten konnte: puren Unsinn unter die
Leute bringen. Ansehen und lachen

Monty Python's Complete Waste of Time



- Unsere CD durchläuft vor dem Mastering mehrere Viren-Scans, Absolute Sicherheit gibt es nie, aber wir tun unser möglichstes, um Viren von der CD fernzuhalten. Einige Viren-Scanner arbeiten etwas zweifelhaft und melden Virenbefall, obgleich sie oft nur virentypische Code-Folgen in ganz normalen Dateien entdeckt haben. Wenn Ihr Euch nicht sicher seid, dann holt Euch einen zweiten Viren-Checker hinzu. Die Redaktion nimmt danüber hinaus Meldungen über Virenbefall sehr emst und reagiert sofort.
- Die meisten Spiele benötigen alles, was ein PC an Ressourcen bieten kann. Also entfemt nach Möglichkeit vor dem Start des entsprechenden Spiels alle nicht benötigten Treiber, TSR-Programme und andere Speicherfresser. Außerdem sollten mindestens 4 MB RAM vorhanden, im unteren Bereich sollten mindestens 570 KB RAM frei sein.
- Habt Ihr Probleme mit der Grafik (Streifen, Flimmern etc.), dann sind in der Regel spezielle Grafikroutinen schuld, die vom jeweiligen Programm benutzt werden. In diesem Fall solltet Ihr einen Unt-VESA-Treiber einsetzen (gibt es z.B. in der Shareware). Sollte der Monitor nach dem Start eines Spiels laute Pfeiftöne von sich geben, so schaltet ihn so schnell wie möglich aus, sonst droht die Zerstörung der elektronischen Schältungen.
- Falls alles nichts hilft und die entsprechende Demo oder Shareware partout nicht starten will, so liegt es mit aller Wahrscheinlichkeit an der speziellen Konfiguration Eures Rechners. In diesem Fall schreibt uns bitte, und teilt uns die verwendete Rechner-Konfiguration mit, wir versuchen dann weiterzuhelfen.
- Sind Audio-Spuren enthalten, so können diese mit einem handelsüblichen Hi-Fi-CD-Player abge-

er gesagt, handelt es sich um ein Scrabble-Spiel in englischer Sprache. Das ist mit etwas Schulenglisch zwar kaum zu gewinnen, aber eine unkonventionelle Hilfe, um den eigenen Vokabelschatz etwas aufzumöbeln. Bis zu vier Personen dürfen teilnehmen, und auf Wunsch übemimmt der Computer einzelne Gegnerparts.

Shareware, Registrierung: 24,95 \$; Autorin: Diana Gruber; Muster von: MVP Software, 1035 Dallas SE, Grand Rapids, MI 49507-1407, USA

Stardate 2140.2: Crusade in Space

Die Ressourcen eines ganzen Sternensystems stehen Euch zur Verfügung. Die Produktion von Kampfund Truppentransportraumschiffen in den Werften des Heimatplaneten läuft auf vollen Touren, und im Orbit wartet bereits eine waffenstarrende Flotte. Welch eine gute Gelegenheit, hinauszufliegen und

sich das Universum untertan zu machen! Genau darum geht's in der strategischen Managementsimulation Crusade in Space, die auf Bildschirmaction verzichtet, aber dafür



unter Windows eine gute Figur macht.

Shareware; Registrierung: 29,95 \$; Autor. Eric Dybsand, Muster von: MVP Software, 1035 Dallas SE, Grand Rapids, MI 49507-1407. USA

MVP Wordsearch

In Rätselheften erfreuen sie sich zunehmender Beliebtheit Kästen vol-

PC SPIEL 2 09/95

PC SPIEL

09/95

PC SPIEL 10

Falzlinie



emstnehmen, ist alles nur Cartoon. Info: 7th Level

nen. In der Demo könnt Ihr mal ausprobieren, wie es ist, wenn man eisen onnenschweren Stein vor den Gesichtserker bekommt oder eine Kanonenkugel für ein neues Nasenlüttungssystem sorgt. Aber bitte nicht ist alles micht strappen ist alles micht ausgrappen ist ausgrappen in der micht ausgrappen ist ausgrappen ist ausgrappen in der micht ausgrappen in der mi



Kleine Gag-Dreingabe von 7th Level: Die beiden Herrschaften, die sich in Take your Best Shot so wunderschön die Gesichtsutensilien derangieren, dünften viele noch aus unkodierten MTV-Zeiten ken-

Take your Best Shot

beklagen müssen. Vom Spiel allein gegen drei Computergegner bis zum Match im Netz mit insgesamt vier "echten" Mitstreitem ist fast alles möglich. Beeindrucken kann vor allem die Optionsviellalt, die beinahe jede Variante und Sondersegl beachtet, die hier oder dort in ist Warum also zögern? Unsere Deutschland beliebt und verbreitet ist Warum also zögern? Unsere Defeutschland sellabet und sen aus woversion erlaubt Euch ein ausführliches Probespiel.



lich. Tier Zwo heibt der Verlag, der sich nun derjenigen annimmt, die häufig eine Lücke in der Spielrunde



Pickle Wars

Der Planet Arkadia schlummert
friedlich in einem entfernten Winkel

Shareware; Registriening; 48 DM; Autor; John McCarthy; Muster, Wald-Jürgen Egeling Computer, Waldstraße 49,76133 Karlsruhe

dem Sound, guter Grafik und hervorragendem Scrolling. Von Meteonitenfeld muß man sich einen Weg durch die umherfliegenden Gesteinsbrocken freischließen. Keine Frage, daß auch Waffen- und Schildboni freigegeben werden, die es einzusammein ben werden, die es einzusammein

Selten hat man die uralte ldee des Klassikers Asteroids so phantasüsch umgesetzt gesehen. Outer Ridge kommt in 3D, mit animieren-



Outer Ridge

schuls natürlich.
Shareware; Registrierung: 48 DM;
Autor Dungeon Entertainment;
Muster von: Jürgen Egeling Computer, Waldstraße 49, 76133 Karls-ruhe

wird. Ansonsten geht es nur um die Geschicklichkeit beim Einfangen des Pucks, beim Umfahren des gegnenschen Fahrzeugs und beim Tor-



















Autoren: Alagbe/Gallie © Editions Vents d'Ouest/Infogrames















Alone in the Dark 3 - Teil 7

Autoren: Alagbe/Gallie © Editions Vents d'Ouest/Infogrames

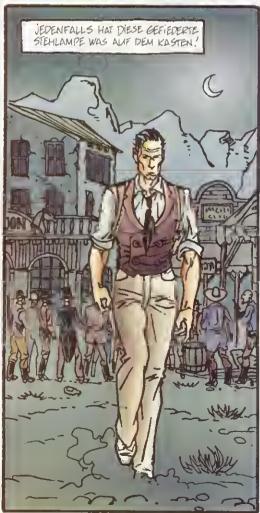
28















Autoren: Alagbe/Gallie © Editions Vents d'Ouest/Infogrames













30







Autoren: Alagbe/Gallie © Editions Vents d'Ouest/Infogrames

Flying Tigers

Hier könnt Ihr Euch mal so richtig mit dem Joystick in der Hand austoben. Flying Tigers ist ein Action-Game bester Sorte, ein Shoot'em-Up der Extraklasse.



Das Ziel des Spiels ist schnell beschrieben: Sorgt dafür, daß Ihr am Himmel bleibt! Es geht um eine Zeitreise ins Jahr 1942. Techno-Piraten versuchen, die Zeit zu verändem, indem sie Hi-Tech an Staaten der damaligen Zeit verhökern. Das kann natürlich nicht gutgehen, vor allem in der Jetztzeit. Ihr seid als Retter der Welt vorgesehen und müßt die Banditen aufhalten. Shareware; Registrierung: 25 \$; Autor: HomeBrew Software; Muster von: Jürgen Egeling Computer, Werderstr. 41, 76137 Karlsruhe

Shareware (Windows)

Literati Lite

Der Titel läßt es ahnen: Literati Lite ist ein Spiel für diejenigen, die sich mit Worten gut auskennen. Genau-



spielt werden. Allerdings solltet Ihr niemals Track 1 (Daten) abspielen! Im schlimmsten Fall kann das zu schweren Problemen mit Lautsprechem und Verstärkem führen.

Wanted!

Wenn Ihr immer schon einmal Eure ureigensten Produkte auf einer CD veröffentlicht sehen wolltet, donn tut Euch keinen Zwong an. Schickt uns Eure selbstproduzierten Demos, Soundtracks, Mutters Siapstickeinloge, die Ihr auf Video gebannt hobt (vorzugsweise in digitolisierter Form) oder worouf Ihr sonst noch stolz seid. Wir kennen keine Hemmungen und bannen Euer Werk ouf die silbeme Scheibe.

Demos (DOS)

Atlas

Ihr habt soeben einen Vertrag mit dem Königreich Portugal geschlossen. Ja, wirklich. Ihr habt Euch verpflichtet, 1000 Seemeilen südlich von Portugals Hauptstadt Lissabon



das Meer zu befahren und alle Entdeckungen an den König zu berichten. Im Gegenzug dafür erhaltet Ihr jährlich 10.000 Goldmünzen bar auf die Hand. Allerdings gilt das eine wie das andere nur für das neue Spiel Atlas von Sunflowers, Hier

PC SPIEL

4 09/95

PC SPIEL

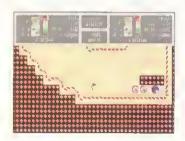
09/95

Falzlinie

PC SPIEL 09/95

Shareware; Registrierung; 48 DM (Rollin 1 oder Rollin II; beide: 69 DM); Autor: SAV Creation; Muster von: Jürgen Egeling Computer, Waldstraße 49, 76133 Karlsnihe

"Läden" gegen nützliche Gegenstände wie Schlüssel eingetauscht werden. Aber nicht jeder "Laden" führt das, was gerade gebraucht



se überwunden und hier und da kleine Knobelaufgaben gelöst werden. Die herumliegenden Extras können meist nicht direkt eingesetzt, sondem müssen zunächst in Mit der Kugel unterwegs im Labyninth: Rollin gemahnt an immer noch beliebte Spiele für den Amiga und den C-64. Um zum Ausgang und damit ins nächste Level zu gelangen, müssen ein paar Hindemis-

nilloA

Schwächen wiedergutmacht.
Shareware; Registrierung: 29,95 \$;
Autorin: Karen Crowther; Muster
von: MVP Software, 1035 Dallas
SE, Grand Rapids, MI 49507-1407,
USA

der Gəlaxie, ələ pilotzlich flese Gurkenmonster əus dem All angreifen und versuchen, die Bewohner səuer einzulegen. Schließlich findet ner Sələtschleuder bewalfnet den ner Sələtschleuder bewalfnet den Pickle Wars ist ein Jump'n'Run, Dassigsauren Aliens entgegenrint. Pickle Wars ist ein Jump'n'Run, das in puncto Grafik, Animation und Sound nicht ganz auf der Höhe volles Leveldesign und kleine Gəge volles Leveldesign und kleine Gəge siniges von den genannten Skattreunde können schon lange auf verschiedene PC-Umsetzungen ihres Lieblings-Karlenspiels zurückgreifen. Die Fans von Doppelkopf dagegen warteten bisher vergeb-

Mindows Windows



amenkanischen Urwald lebt und erleben muß, wie die Nacht von Unholden gekidnappt wird. Im Laufe der Story bekommt er mit, daß die Schlangen an dem Coup nicht ganz unbeteiligt sind. Die zwei ersten Kantel umfaßt unsere Demo.

Line erzählte Geschichte ist immer noch etwas Schönes. Vor allem, wenn sie durch witzige Grafik illuativert wird. Kiyeko und die Dlebe der Macht ist so eine Geschichte. Sie handelt von dem kleinen Indianerijungen. Kiyeko, der im süd-

Kiyeko und die Diebe der Nacht

Demos (Windows)

blogito2:oinl

Was hat die Größe einer Bazille und veranstältet Rennen auf dem Wohnzimmerschrank, auf dem Küchenboden oder der Gartenliege? Micro Machines 2 ist die Fortsetzung des etwas anderen Rallyesetzung des etwas anderen Ballyelbiels. In Miniaturlahrzeugen jagt Ihr über unmögliche Pisten, stürzt in die Abgründe des Fernschsessels oder wagt gefährliche Überholoer wagt gefährliche Überholmanöver auf dem Toilettendeckelt manöver auf dem Toilettendeckelt

Micro Machines 2

müßt Ihr eine Expeditions- und Handelsflotte aufbauen und neue Handelswege erschaffen. Info: Sunflowers

Whizz

Man nehme einen kleinen Hasen und lasse ihn durch ein seltsames Spieleland hecheln. So geschieht's in Whizz, wo lhr Meister Lampe hel-



fen müßt, sich gegen böse Spielfiguren, Monster und andere finstere Gestalten zu behaupten. Die Demo von Whizz ist selbstablaufend. Ihr seht hier, wie der Hase den ersten l evel meistert

Info; Flair Software

Morph

Das hat man davon, wenn man seinen Onkel besucht, der als Erfinder



arbeitet: Erst wird man als Versuchskaninchen eingespannt ("... keine Angst, es kann gar nichts schiefgehen ..."), dann gibt's ein Gewitter, und man findet sich nach einem Einschlag plötzlich als merkwürdiges Kugelgebilde in einer völlig abartigen Welt wieder. Und dann kommt Onkelchen und bringt die Hiobsbotschaft: Der Transporter, den man ausprobieren sollte, ist kaputt, die Teile liegen irgendwo in der seltsamen Welt verstreut. Und Du kannst nun mit der Suche beginLichts zerstört, erlischt die Sonne und damit auch das Leben.

Shareware: Registrierung (Vollversion): 49 DM; Autoren: Motelsoft; Muster von: Breitmaier & Munter GBR, Markusplatz 3, 70180 Stutt-

King Arthur's K.O.R.T.

Falls Ihr schon immer mal den Wunsch hattet, ein Land zu erobern, dann ist King Arthur's K.O.R.T.



bestimmt die beste Gelegenheit zum Üben. In diesem Strategiespiel übernehmt Ihr die Rolle eines Rit-



ters der Tafelrunde. Ihr müßt Euch Kollegen verschaffen, die mit Euch durch das Land ziehen und Abenteuer bestehen wollen. Kämpfe gegen fremde Armeen und andere Ritter habt Ihr genauso zu bestehen wie das Zusammentreffen mit wundersamen und wunderlichen Figu-

Sieger des Spiels ist derjenige, der die anderen Ritter im fairen Kampf besiegt hat.

Shareware; Registrierung: 29,95\$: Autor, David Snyder, Muster von: MVP Software, 1035 Dallas SE, Grand Rapids, MI 49507-1407,

PC SPIEL

Falzlinie





Info: Flair Software Demo zeigt es.

sind inklusive, die selbstablautende Rutsch- und Überschlageinlagen Schnee mit anschliebenden und kurvt durch die diversen Kurse. besteigt ihr einen Rallye-Wagen Software, in Rallye Championship Ein neues Actionspiel von Flair

Rallye Championship

Info: Flair Software

Szenen aus dem Spiel Time Paraselbstablautende Demo zeigt erste für Unordnung zuständig ist Die und versucht herauszufinden, wer



Hilfsorganisation durch die Zeit stalt einer jungen Frau springt diese Böse nicht überhandnimmt In Geversum pabt jemand auf, daß das ans Lageslicht Irgendwo im Unise Flair Software bringt Mysterlöses Ein neues Adventure aus dem Hau-

Time Paradox

Info; Flair Software 'uajaids

en, ihr könnt sogar einige Levels will, sollte sich die Demo anschau-Das ist Morph. Wer mehr wissen

Male Deinen Aggregatzustand annen. Und dazu kannst Du einige



Erde ausschüttet Wird der Stab des lebensspendendes Licht über die lich dafür, daß die Sonne weiter ihr ben. Der Stab des Lichts sorgt nämbringen, den Stab des Lichts zu rauchen, einen Bösewicht davon abzuund Eure "Getährten" müßt versu-Dark Sun ist ein Rollenspiel. Ihr

Dark Sun

Grand Rapids, MI 49507-1407, MVP Software, 1035 Dallas SE, Autor: Patrick Maidom; Muster von; Shareware; Registrierung; 29,95 \$; das Spiel interessant machen, reüblichen kleinen Knobeleien, die tion. Staff dessen sind es die genlenspiel ohne nennenswerte Ac-- hier wartet ein reinrassiges Rolarg nach 08/15-Ballerspiel anhört zu sehen. Auch wenn sich det Plot entsendet, um nach dem Rechten Force, die sofort vier Spezialisten Sondereingreiffruppe Shadow

PC SPIEL



ge verzweitelt. Ein klarer Fall für die brennen, und überhaupt sei die La-Alls; Der Reaktor drohe durchzu-Raumstation tief in den Weiten des Det Hilferuf kommt von einer

Shadow Force

Y



80 Pfennig, die sich wirklich lohnen!

Abonnement-Service: IRONIC-VERLAG Postfach 1870 **Anja Frieß** Antwort

D-37258 Eschwege

BESTELLUNG

80 Pfennig, die sich wirklich lohnen!

Ja, liefem Sie mir umseitig ausgewählte Produkte aus Ihrem Angebat an folgende Adresse:

-ima / Name / Vorname

Stroße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

TRONIC-VERLAG

Antwort

Bestell-Service:

Claudia Schott

Postfach 1870

Satum, Unterschrift

Angelote finder! tallen ... wo man die

D-37258 Eschwege

80 Pfennig, die sich wirklich lohnen!

BESTELLUNG

Bitte diese Karte zusammen mit dem

Verrechnungsscheck in einem

Umschlag als Brief schicken.

JCI, liefem Sie mir umseitig ausgewählte Produkte aus Ihrem Angebat an folgende Adresse:

Firma / Nome / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

elefon / Telefax

Kleinanzeigen-Service:

TRONIC-VERLAG

Antwort

Sabine Schmauch

Postfach 1870

Angelose findet! ... wo man die Datum, Unterschrift

Antwort

TRONIC-VERLAG Bestell-Service: Claudia Schott Postfach 1870 D-37258 Eschwege

KLEINANZEIGEN

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Waren besitze.

ima / Name / Vomame

Straße / Nr

PL / Or

Telefon / Telefax

🗌 Den Betrag bezohle ich mit beigefügtern Verrechnungsscheck

×

Datum,Unterschrift bei Minderjährigen des gesetzl. Vertreters

D-37258 Eschwege

		+ Porto/Verpackung (Inland 6.00 DM, Ausland 16,00 DM) bzw. NN-Gebühr 9,00 DM	and 6,00 DM, Auslar	+ Porto/Verpackung (Inl.
,DM	1			Gesamtbetrag
29,95 DM	. To be an tap		39.95 DM	Hand of Fate
31.95 DM	. Tumcan.		39.95 DM	Frontier Elite II
0.00	MINISH		39.95 DM	☐ Desert Strike
28 95 DM	Shades		34,95 DM	Der Planer + Der Planer extra .
30,95 DM	Rainbows		29.95 OM	☐ Beneath a Steel Sky
	Audio-CDs			CD-ROMs
39,95 DM	SIm Ant.		.je 9,80 DM	□ 6/95, □ 7/95, □ 8/95
34,95 DM	Hired Guns			PC Splel 4/95. 5/95.
39.95 DM	Mad News.		5.00 DM	☐ PC Splel 3/95
34.95 DM	— The Chaos Engine	MPEG-Artikel	. 10,00 DM	Special Jahrgang 1991
		Whates Voyage	je 15.00 DM	□ 1993 .
34,95 DM	" Syndicate	24.95 BW 74.95 DM		— Special Jahrgange 1990 🗉 1992
24.95 DM	Z00l 2	Wing CommanderArmada 39.95 UM 7th Guest 59.95 DM	14.80 DM	☐ ASM Special 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28
39.95 DM	Frontier Elite II		ie 25 00 0M	ASM Jahrgange (* 1991 1992.
24.95 DM	Zool 2	yrandla 3	à 3,00 DM	ASM, Ausgabe Nr
	PC 3,5			Hefte

Wir bitten unsere ausfandischen Kiinden um Angabe ihrer USt-Ideotifikations-Nr. (EG-Länder). Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieterungen eine z**usätzliche** Nachnahmegebuhr anfalli (bei Vorkasse **nich**tf) Nachnahmesi e Zusärzliche Nachralinegebühr anfalt füle Vorkasse nichtf. Nachnahmesendungen ist Auskand sind deud nicht möjlich Jer für Mehrhachbestungen bitte Schranblen einfragen. Mit Erschnend dieser Ausgaber verleten alle anderen Presissen hie solligkeit ung in Postweitzeichen kann die Bestelung nicht ausgeführt werden. Ertstandene Kosten aus Amahmenenvengerungen werden berochneit

0				1				t/S					5,04
Gesamtbetrag	Communicator	* Original	□ Next Generation	Star Trek Schlusselanhanger	Star Trek Communikator Generations	Star Trek Communikator	Star Trek – The Demo (PC 3.5)	Star Trek Artiket		Star Trek Generations	Star Trek II	Annuibeant-vorter-CD	Star Trek Sound Effects
	24,95 DM	24.95 DM	24.95 DM		35,00 DM	39.00 OM	30.00 DM			34.95 DM	34.95 DM	29.95 DM	31,95 DM
	. X-Wing Fighter	— Star Wars Destroyer	Millermum Falken	T Deep Space Nine Station	' Enterprise 1701 d	_7 Enterprise 1701 A	Bausätze		Spiel Spiel	T-Shirt + Spiel	Große Farbe.	Größe: Farbe.	Star Trek Sound Effects
	37.95 DM	49,95 DM 27,95 DM	59.95 DM	59,95 DM	49.95 DM	49,95 DM				20,00 DM		110 00 DM	88.00 OM
!	Das große Trek-Lex-kon	. Trek Chronologie	Deep Space Logbuch	- Die Technik der USS Enterprise	∠ Captain's Logbuch II	Captain's Logbuch	Bibliothek		Battle of Hoth Action Scene	- B-Wing Fighter Gold .	Tie Fighter Gold	Kiingon Bird at Prey	- Excelsior
,DN	24,80 DM	29.80 DM	29.80 OM	NO 08.65	24,80 DN	29.80 DN			49_950M	34,950K	39,95DM	49,950N	49.95 DM

ieferungen eine **zusätzliche Na**chnahmegebuhr anfallt ibei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht meglich intragen. Mit Ersche

+ Porto/Verpackung (Inland 6,00 DM, Ausland 16.00 DM) bzw. NN-Gebühr 9,00 DM

Ja, ich will das PG-Spiel-ABO!

☐ Abowerbung

(europäisches Ausland für 124 DM / Übersee auf Anfrage) Bundesrepublik Deutschland für 109 DM 12 Ausgaben ohne Kündigungsfrist innerhalb der

Ich verschenke das Abo:

Straße / Nr Firma / Name / Vorname

PLZ / Ort

Telefon / Teletax

(Datum. Unterschrift des Zahle den bzw. des gesetzlichen Vertreters.)

liante (Datum d. Posistempets). Iteim i fonic-verrag umper as co. iko, i rosmach i oriv, iv-s Eschwage, schnittisch widernden kann, wobet bereits die rechtzeringe Absendung manies Widerruis zur Fristwahlung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschnitt Widerrufsrecht

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten! (Dalum, Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters.)

Ich bekomme das Abo:

PC Splei 09/95

Firma / Name / Vorname Straße / Nr.

PLZ / Orl

Garantie

Teleton / Telefax

ich kann den Bezug von **PC Spiel (gde**ze)t, ohne Kundigungstrist, beenden Eine kurze Miteilung genogt derd für rezahlte, aber noch nicht gelieterte Ausgaben erhalte bit selbstverstandlich zurück. Die Lieterung erfolgt ab der nächst erreichbaren Ausgabe

Gewünschte Zahlungsweise

Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

Geldinslitut

Kanta-Nr

(Bitte keine Vorauszahlung lelsten – Rechnung abwarten.) Gegen Rechnung – zahlbar Innerhalb zwei Wochen nach Erhalt

NUT FOR EG-Staaten! USt.-Id.-Nr.:

PC Spiel 09/95

7	
_	١
0	
3	
3	
P	
ō	4
0	
3	

Private Anzeigen: nur 5 DM (maximal 5 Zeilen)

Geschättliche Emptehlung: 10 DM je angefangene Zeile, zzgl. gesetzlicher Umsatzsteuer

Der Abdruck erfolgt nur gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck).

Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige in der nächsterreichbaren PC Spiel für

private Zwecke I gewerbliche Zwecke (gewerbliche Anzeigen werden mit G gekennzeichnet)

Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung (jedes Kästchen = ein Zeichen) Schreiben Sie bitte deutlich. Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und

Anzeigenpreis.	B Allizelge
	erschellen
	Ê
	r mogaca bei Priva
	t-Anzeigen)
	Chimre-Gebunn
	MO DI
	523

☐ Biete Software

→ Biete Hardware

Suche Hardware
Suche Software

☐ Tausch ☐ Kontakte ☐ Verschiedenes

Alle 3 Monate ASM special ist doch klar!



In der aktuellen Ausgabe finden Sie über 50 ausgewählte und getestete Spiele aus der Shareware-Szene: Adventures, Rollenspiele, Jump'n'Runs, 3D-Shoot'em-Ups, Strategiespiele und Simulationen.

Dazu: Sinclair Spectrum und Atari 800 - mit Emulatoren für den PC und alten Driginalspielen. Und last not least: die schönsten aktuellen Werbe- und Promotion-Spiele! Beschreibungen und Tips sind im Heft, die Programme finden sich auf der CD. Wie immer mit tollen Audiotracks ...

ASM Special 27

Das Blue Byte Spiele-Phänomen 'Der Mond von Chromos" als Special-Version auf der CD Alle Stories – alle Facts!

Ein unbedingtes Muß für alle Blue-Byte-Fans! Auf der CD über eine halbe Stunde tolle Synthesizer-Musik für den Audio-CD-Plaver.

ASM **Special 26**

Mehr Raum-Illusionen für PC, Macintosh und Amiga. Girls, Girls, Girls in 3D. Komplette neue Programme und über 100 3D-Bilder auf der CD.

ASM Special 25

Räumliche Illusionen auch für Amiga, Stereogramme selbst gestalten, Stereogramme am Computer erleben! Jede Menge 3D-Poster in Farbe, inklusive 3D-Bildpostkarten.

ASM Special 24 – ist leider schon ausverkauft! ASM Special 25, 26, 27 und 28 nur solange Vorrat reicht!

BESTELLEN SIE NOCH HE



zu je 14,80 DM inkl. CD-ROM

SPECIAL 28

PC Spiel und ASM Special erscheinen im

Bitte benutzen Sie die Besteilkarte im Heft

Die Entdeckung des Minerals Tiberium gegen Ende des 20. Jahrhunderts entpuppt sich schnell als Fluch für die Menschheit. Um den Stoff, der alle Energie probleme lösen könnte, entbrennen schon bald an allen Ecken und Enden der Welt Kriege.

Friedensnobelpreis, UNO und Coca Cola läßt sich nicht verleugnen, daß die Tünche der Zivilisation ziemlich dünn ist. Unter der dünnen Larve brodeln Neid, Eigennutz und Mißgunst. Als Wissenschaftler gegen Ende des 20. Jahrhunderts das Mineral Tiberium entdecken. wissen sie nicht, daß sie damit möglicherweise den Untergang der

ern; die Tiberium-Kriege erschüttem den Globus.

Jahrelange bewaffnete Auseinandersetzungen haben die meisten Armeen, einzelner Länder aufgeneben, nur zwei Supermächte sind übriggeblieben, belauern einander und warten darauf, daß der Gegner

Super Zwischenanimationen geben Spielern dos Gefühl, die Reolitöt vor Augen zu hoben

einen Fehler macht, der sich strategisch verwerten ließe. Nun ist der Kampf der terroristischen "Bruderschaft von Nod" gegen die letzten Armeen der freien Län-

der GDI (Global Defence Initiative) in eine entscheidende Phase getreten, und die nächsten Wochen werden zeigen, ob sich die Welt dem gnadenlosen Diktat von Glatzkopf Nod beugen muß oder von den Kräften der GDI gerettet werden

Vor diesem Hintergrund entfesselt das amerikanische Softwarehaus Westwood ein furioses Strategie-Spektakel, das Spieler in den Sessel eines kommandierenden Offiziers versetzt, der für den GDI-Generalstab immer neue Missionen und Aufträge erfüllen muß. Wer ein Faible für Bösewichter hat, kann wahlweise auch einen vergleichbaren Posten bei der Bruderschaft übemehmen.

Nach einer spektakulären Intro erhält der Spieler Informationen über den nächsten Auftrag, die in Form eines Films präsentiert werden. Die Ziele der Missionen, die es im Laufe der Zeit zu erledigen gilt, sind mannigfaltig und reichen von einfachen Aufträgen wie der Er-

nichtung eines Brückenkopfs in feindlichem Territorium bis hin zu Rettungsaufträgen, in denen eine belagerte Festung befreit werden muß. Die aufeinanderfolgender Aufträge sind jedoch nicht immer am Reißbrett des Generalstabs geplant, sondern werden mitunter durch die Aktionen der Gegner diktiert, die die Befehlshaber zum Handeln zwingen.

Am Einsatzort angekommen, darf der Spieler das Heft in die Hand nehmen und seine Fahrzeuge und Soldaten mittels Mausklick kom-



Die eigenen Truppen dringen in unerforschtes Gebiet vor

mandieren. Jedoch muß er nicht unbedingt jeden Soldaten einzeln anklicken. Es ist auch möglich, Männer und Fahrzeuge zu Gruppen zusammenzuschließen und ihnen einen Befehl zu erteilen, der für alle gilt. Die Einsatzorte werden aus der



Dos Ziel der nächsten Mission: Ein Nod-Comp

Vogelperspektive gezeigt, jedoch ist immer nur das Terrain zu sehen. das auch tatsächlich schon durch die eigenen Männer erkundet wurde. Die Bereiche des Einsatzortes, an denen noch niemand aus der Truppe gewesen ist, bleiben dunkel Fahrzeuge und Männer haben je



Menschheit besiegelt haben. Nicht, weil dieses Mineral etwa gefährlich wäre, nein, beileibe nicht. Tiberium ist vielmehr der sauberste, ungefährlichste und ergiebigste Energieträger, den man sich vorstellen kann. Doch durch Neid und Machthunger werden Freunde schnell zu Feinden und Verbündete zu Geg-

Von der eigenen Bosis aus werden Arbeitsmobile zum Sammeln von Rohstoffen eingesetzt

nach Typ und Truppenzugehöngkeit ganz bestimmte Fähigkeiten, die sie für verschiedene Aufgaben prädestinieren, während sie für andere nicht so gut geeignet sind. Ein Schützenpanzer ist schnell und wendig, jedoch nur wenig gepanzert, ein ideales Erkundungsfahrz<mark>eug, das allerdings in der direkte</mark>n Konfrontation mit dem Gegner nicht so gut abschneidet. Grenadiere und Panzerfaustträger sind zur schnellen Zerstörung gegnenischer Installationen unerläßlich, doch geraten sie in einen Kampf mit feindlichen Schützen, machen sie keine so gute Figur.

Zu Anfang eines Auftrags steht ein bestimmter Geldbetrag zur Verfügung, der zur Durchführung der Mission verwendet und mit dem weiteres Gerät gekauft werden kann sowie zusätzliche Männer ausgebildet werden können. Auch

auf Bädem, die, nachdem sie in Betrieb genommen worden sind. Nachs hub unmittelbar am Einsatz-

> ort produzieren. So können Kasemen, automatische Waffenfabriken. Kraftwerke und Tiberium-Raffinerien werden.

> Natürlich stet das

Geld, und der Spieler muß ständig seinen Kontostand im Auge behalten. Dank der Raffinerien ist es aber auch möglich, wieder Geld in die Kasse zu bekommen. Mittels spezieller Emtefahrzeuge kann das Tibenum eingesammelt und in der Raffinerie gleich weiterverarbeitet und eingelagert werden. Das so "geemtete" Tibenium wird sofort auf dem Konto gutgeschneben, und man kann umgehend wieder investieren.

Command & Conquer (Befiehl und erobere) - dieser Name ist Programm. Das Spiel basiert im Kem auf Dune II. The Battle for Arrakis. das vor etwa zwei Jahren erschien und seinerzeit einen neuen Standard für Strategiespiele setzte. In den letzten beiden Jahren wurde die Spiel-Engine von Grund auf überarbeitet, mehrmals komplett reprogrammiert und auf den neuesten Stand der Technik gebracht Dabei hat Westwood sowohl Spiellogik und Verhalten der Gegner einer Generalüberholung unterzogen als auch die Fähigkeiten der einzelnen Truppentypen sehr genau auf den Spielfluß abgestimmt. Visuell dürfte Command & Conquer mit seinen phantastischen filmartigen Render-Sequenzen, in die oft Realszenen mit eingebunden wurden, das mit

gebaut

aber ein bißchen mehr darfs schon sein. So ist ein 486er mit 33 MHz Taktrate und 4 MB RAM die Mindestvoraussetzung, und auch eine SVGA-Karte, ein Doublespeed-Laufwerk und eine Maus werden zwingend verlangt. Das gilt aber schon dann nicht mehr, wenn eine Mehrspielerpartie gestartet werden soll. Alle Teilnehmer sollten wenigstens über einen 486er mit 66 MHz Taktrate verfügen. Im Netz muß auf jedem angeschlossenen Rechner das IPX-Netzwerkprotokoll laufen, für eine Modemverbindung sollten auf beiden Seiten wenigstens 9600 Baud Übertragungsgeschwindig-

> giespiel am Markt sein. Das Spiel an sich besticht dazu durch seine detaillierten, schön gezeichneten Grafiken und Animationen.

keit unterstützt werden. Marcus

Es darfein

bißchen mehr sei

In puncto Hardwareanforderun-

gen ist Command & Conquer

zwar nicht gerade ein Ausreißer,

Command & Conquer entfesselt den virtuellen Kampf um Tiberium zu Lande, zu Wasser und in der Luft. Dutzende von gut durchdachten Missionen, die nie leicht, aber auch nie zu schwer sind, wachsen im Schwierigkeitsgrad mit den Fähigkeiten des Spielers. Eines muß allerdings ganz klar gesagt werden: So spannend und attraktiv dieses Game auch ist, fürs Kinderzimmer eignet es sich nicht.



Diese Maschine wird für den Flug durch eine Zwischenanimatian ausgerüstet



mobile Produktionseinheit gehört in vielen Missionen mit zur Grundausstattung. Diese Geräte sind eigentlich nichts anderes als sich selbst installierende Fabriken

Ein Blick in den Keller zeigt, daß nach ausreichend Material varhandenist

Rundum gelungen

Wow, starker Stoff. Ein schnelles Strategiespiel mit wenig Regelwerk. Nach spätestens zwei Stunden dürften auch Anfänger genau wissen, wie's geht. Die Mischung aus den Klassikem Dune II und Cannan Fodder besticht durch ein gelungenes Spielkonzept. Aber auch der Soundtrack ist Extraklasse. Selbst die Zwischenanimationen sind perfekt und bringen dem Spieler ein Gefühl von Echtheit des Szenarios. Kurz: Ein Super-Game, das die Höchstwertung verdient Marcus



Command & Conquer Hersteller: Westwood Preis: ca, 120 DM Einfach toll verpockt: Westwoods Vision einer düsteren Zukunft versetzt in ein grafisch

vie okustisch opulentes Strategiespektakel

PC SPIEL

09/95





Um sein Ziel zu erreichen, bastelt Sordid einen Zauberschrank, den er mitten in Simons Zimmer hext. Als der nach Hause kommt nölt er zunächst über den Müll den andere Leute in seinem Zimmer hinterlassen haben,



schaut aber dann aus reiner Neugier in den Schrank hinein und ... verschwindet wieder. Er kommt aber nicht bei Sor-

did an, sondem hat ein Dejà-vu-Erlebnis: Er landet bei seinem altem Freund Calypso. So weit zur Vorgeschichte.

Wie der Vorgänger zählt auch Simon the Sorcerer 2 zu den Fantasy-Adventures mit Comedy-Charakter. Die Oberfläche des Spiels bietet ein Point-and-Klick-Interface, das komplett mit der Maus gesteuert werden kann. Je nach ausgewählter Tätigkeit verändert sich der Mauszeiger. Rund 80 verschiedene Szenarien prall gefüllt mit farbenfroher Grafik und teilweise sogar scrollbaren Hintergründen, warten darauf, erkundet zu werden.

Über eine scrollbare Landkarte kann Simon schnell alle möglichen Orte erreichen Will man die einzelnen Charaktere zählen, mit denen sich Simon unterhalten kann, kommt man auf eine Zahl jenseits der 100. Die Speicherung läuft wie im ersten Teil über den Klick auf die Postkarte. Das Spiel wurde kom-

die Firma Sunflowers, die das Label Adventure Soft in Deutschland betreut, bereits einige Awards einheimsen. Nun wurde aber ein wahrhaft riesiger Aufwond getrieben, um Si-Jetzt ist er geladen mon 2 noch besser zu bearbeiten. Zahlreiche Personen waren nötig, um den über 100 Charakteren ihre Stimmen zu geplett ins Deutsche übersetzt und in eiben. Wer über ein gutes Gehör verfügt, der konn belspielsnem professionellen Tonstudio verweise die Stimme von Eric Bomer aus der "Lindenstraße" oder tont. Der Sound liegt in CD-Qualität die von Hons Jörg Karrenbrock aus "Die Sendung mit der vor, und die Soundeffekte sind schier Mous" heroushören. Sordid wurde von Peter Wenke gesprounerschöpflich. Mit 4 MB RAM und chen, dessen Stimme ous der Hoppy-Hippo-Werbung im Ra-2 MB Festplattenspeicher ist das dio bekonnt sein dürfte. Der lispelnde Runt, der Lompengeist Spiel einigermaßen genügsam, was und der Scherzortikelhöndler wurden olle von Mathias Keller die Hardwareanforderungen angeht. gesprochen, der bei einer Frankfurter Satiregruppe mitwirkt. Alle gängigen Soundkarten werden Über 5000 Takes wurden gemocht, bevor Simon 2 komplett selbstverständlich unterstützt. im Kasten, genouer gesogt ouf der CD-ROM war. Das Produkt vb ist auf jeden Fall obsolut hörenswert.

nem professionellen Tonstudio synchronisiert. Domit konnte



Reif für die Insel



Im Spielzimmer gibt's feine Sachen





Die Herren de

Zünftige Rollenspiele finden immer ihre Liebhaber. besonders wenn sie epische Breite und eine detailreiche Abenteuerwelt versprechen. Handelt es sich außerdem um eine lang erwartete Fortsetzung, dann ist der Hit perfekt, sollte man meinen.



Der Flug mit einem Drachen vielleicht das schänste Erlebnis im Spiel

Auf Lords of Midnight hatte ich mich wirklich gefreut. Der erste und der zweite Blick ouf frühe Versionen versprachen endlich mal wieder ein Spiel, das sich an eine bewöhrte Idee onlehnt und tratzdem jede Menge frischen Wind ins Genre trägt. Auch dos fertige Produkt sieht hervorragend aus und bietet tatsächlich ein durchaus gelungenes Interface jenseits vollkommen ausgetretener Pfade. Aber der Spielwitz ist irgendwo unterwegs verlorengegangen. Vielleicht ist das ganze zu groß angelegt - jedenfalls gibt es einfach nicht genug Leben in der Spielwelt, um dos Abenteuer wirklich interessant zu machen.

Ein weites Feld

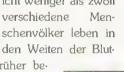


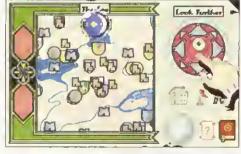
icht weniger als zwölf verschiedene schenvölker leben in

marschen. Früher begegneten sich Stämme in Frieden und Freundschaft Als iedoch der wahnsinnige König Boroth die Herrschaft über die dunklen Feys erlangte, war es vorbei mit dem Frieden in den Marschen. Er brach zu ei-

nem Feldzug auf, der alle Völker der Marschen unter seinem Regime zu Sklaven knechten sollte. Zwar gelang es ihm nicht, sein Ziel zu erreichen, doch säte er Mißtrauen und Streit in die Herzen der Völker und entführte viele Männer und Frauen.

Unter diesen Gefangenen waren auch der Mondprinz Luxor und ande-





Die Übersichtskarte ist leider extrem ungenau

re gekrönte Häupter, was viele Völker führerlos zurückließ. In diese in Aufruhr gebrachte Welt versucht nun Luxors Sohn, Frieden zu bringen. Das hehre Ziel zu verwirklichen, ist die Aufgabe des Spielers, der in Morkins Rolle schlüpfen muß, um durch die Marschen zu reisen. Helden zu rekrutieren und neue Allianzen mit anderen Adelshäusem zu schmieden. Aber nicht nur Morkin gilt es zu steuern, sondern der Spieler muß auch zwischen Dutzenden weiterer Helden hin- und herschalten und sie mit Befehlen versehen. So ziehen die Helden dann durch die mittels Fraktaltechnik

> in 3D dargestellte Landschaft oder überfliegen sie auf ihren Drachen, In den Marschen befinden sich zahllose Burgen, Türme, Zitadellen und Städte, die besucht und durchsucht werden müssen. An diesen Orten schaltet das Game in eine 3D-Darstellung um, und der Held

darf durch die Gänge der einzelnen Gebäude marschieren.

Elf Jahre ist es her, daß der Programmierer Mike Singleton mit den Spielen "Lords of Midnight" und "Doomdark's Revenge" die Herzen strategie- und rollenspielsüchtiger C-64- und Spectrum-Besitzer erfreute. Erst jetzt erscheint die lange erwartete Fortsetzung. Die Landschaftsdarstellungen mittels fraktaler Algorithmen sind tatsächlich sehr interessant anzusehen. Die Grafik der Gebäude und ihrer Räume jedoch ist dafür ziemlich eintönig ausgefallen.

Prince Morkin

Spielensch wird eine ziemlich einzigartige Mischung verschiedener Genres geboten, deren hervorstechendsten Merkmale die schier endlose Menge handelnder Personen und die vielen Schauplätze sind. Und technisch ist das alles ganz solide realisiert. Geht man aber ins Detail, dann macht sich Enttäuschung breit. Zwar kann man alle Burgen betreten, doch außer gähnend leeren Komdoren und Zimmem gibt es kaum etwas zu entdecken. Die Karte, auf der sich der Aufenthaltsort der verschiedenen Charaktere ablesen läßt, ist extrem ungenau - so ungenau, daß Figuren, die angezeigt werden, am jeweils angezeigten Ort erst gar nicht zu finden sind. Derartig wesentliche Mängel werden dann noch durch kleinere Ärgemisse wie eine übersensible Maussteuerung und einen extrem nervigen Soundtrack zusätzlich gewürzt.

Alles in allem ist Lords of Midnight eine ziemlich enttäuschende Angelegenheit. Da hilft es auch wenig, daß die beiden ersten Games der Midnight-Serie gratis mit auf der CD sind.





Legend of Myra

Helfen Sie Myra, alle Kaninchen in diesem tollen Action-Puzzle-Game zu befreien.PC 3.5



PC-Sound Pack 2

tollen

Besteht aus: Macs Opera & Circus Attraction Macs Opera: Maximale Ausnutzung bietet Macs Opera mit 100 Instrumenten und 10 fertigen Songs. Ohne Vorkenntnisse erstellen Sie eigene Klänge, Instrumente und ganze Songs. Unterstützt alle gängigen Soundkarten, PC 3,5

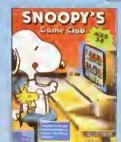
Angebote findet!

Circus Attraction: Hereinspaziert, hereinspaziert meine Damen und Herren!! Circus Attraction bietet Ihnen fünf spannende artistische Kunststücke. PC 5,25



Eco Quest

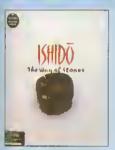
Entdecke die Schönheiten und Geheimnisse des Meeres! Finde heraus, wie Du die Erde beschützen kannst. PC 5.25



Snoopys Game Club Snoopy als Puzzle, als Memory und in

wo man die

Form vieler anderer Animationen. Für Kinder das Erlebnis, spielbar allein oder mit mehreren Partnern. PC 3.5



Yel Jool

Ishido

Yo!Joe!

Lassen Sie sich vom Orakel inspirieren, denn dieses "uralte" Spiel wird von Anfang an Ihre ganze Konzentration und Ihr strategisches Können in Anspruch nehmen. PC 5.25

Begleite Joe und Nat durch 6 riesige Level mit Hunderten von Gegnern, um den Geheimbund zu zerstören, der die Welt

unterdrücken will. Spielbar

allein oder zu zweit.

PC 3.5



6 Dinos Gr. XL

Accept Gr. XL Don't B Panic ...

Don't panic Gr. XL



Scorpions schwarz



Scorpions grau Gr. XL



Eric the Unready

Humor auf der ganzen Linje mit einem Angriff auf das Zwerchfell: Eric heißt der Antiheld, Seine Lanze trifft selten ein Ziel, seine Grobmotorik ist gefürchtet. PC 3.5



Electronic Arts Gr. XL

17-Shirt + 1 Spiel Threr Wahl

20,00



eine von diversen Spielfiguren aussucht, ihr einen Namen gibt (z.B. den eigenen) und anschließend aus mehreren Rennoptionen die genehmste auswählt. Dann setzt man sich ins jeweilige Gefährt, wartet auf den Startschuß und rast los – bis man entweder als Sieger durchs Ziel fährt oder in einer der Kurven vom Tisch fällt, in den Teich plumpst oder von einer Bohrmaschine ins Off geschubst wird.

Die Idee von Codemasters, Autorennen auf
dem Küchentisch oder
rund um die Wohnzimmerlampe stattfinden
zu lassen, wurde schon
vor einiger Zeit mit
MICRO MACHINES
auch für den PC umgesetzt. Und nun ist ein
Nachfolger da. Er trägt
den gleichen Namen
und zusätzlich die Nr. 2.

Railye Monte Gartenteich

Wer Rennspiele mog, kommt bei Micro Machines zwar auf seine Kosten, doch einiges bleibt auch in der neuen Version verbesserungswürdig:

- Die Steuerung ist eher ein Witz. Die Auswahl zwischen Joystick und den Tasten "Q", "A", "O" und "P" für den ersten Spieler zum Beispiel läuft unter dem Motto "Vom Regen in die Traufe".
- Ohne die Möglichkeit, die Tracks vor dem Rennen einzusehen, sind Crashs vorprogrammiert. Wer mit Stoff um die Kurve fährt, nur um kurz dahinter zu bemerken, doß die "Lineal-Brücke" zu schmal für zwei Mini-Wagen ist, weiß, was ich meine.

Das sind zwor nur zwei Punkte, aber die reichen, um Alleinspielem eine Prise Frust zu verabreichen. Mein Tip: Holt Euch ein paar Freunde noch dem Motto "... dann klappt's auch mit dem Nachbarn ...!"

Jürgen



odemasters haben mit ihren Micro Machines dem PC zu einer Art Spielkon-

solen-Touch verholfen. Miniaturisierte Rennmaschinen, die um Wohnungseinrichtungen herum oder an der Gartenpfütze entlang flitzen, sehen nicht nur niedlich aus, sondem erzeugen auch ein völlig neues Renngefühl.

In Micro Machines 2 hat sich daran wenig geändert. Noch immer sausen diverse Mit- und Computerspieler mit Hilfe von Tastatur oder Joystick durch die Welt der Mikroben und Kleinstkäfer. Man startet wie gewohnt damit, daß man sich

DRILLER KILLER

BEST 3 LAP;
NO RECORD
BEST 1 LRP;
NO RECORD
SELECT RRCE

Beim
Zeitfahren
gewinnt
meistens,
wer seltener
vam Tisch
fällt

Jetzt ein kleiner Schubser, und schan fliegt der Mitbewerber van der Strecke



Neu an der Version 2 sind zum Beispiel das simultane Vierspieler-Rennen, bei dem sich allerdings dank technisch-umständlicher PC-Konfiguration ein Streit um die Tasten ergeben wird. Auch ein Construction-Kit zum Selberbasteln von Rennmaschinen und Kursen ist mittlerweile dabei. Ferner gibt es noch einen Wettbewerbsmodus, das sogenannte Party Play, wobei sich ganze Völkerscharen an Wettfahrten gegeneinander ergötzen können. Jeweils eine Gruppe tritt in Zweierwettkämpfen gegen eine andere an, die Sieger kämpfen gegen die Sieger und so weiter, bis endlich der größte aller Tischbeinumkreiser gekürt worden ist. Ein weiteres Feature ist der "Shadow-Racer". Dieser nette Widerpart ist ein Spiegelbild des Spielers in optimaler Form. Das heißt Man tritt gegen einen Gegner an, der jeweils die beste eigene Rundenzeit fährt, die zuvor erzielt wurde.

So weit, so gut Micro Machines 2 ist gegenüber dem Vorgänger grafisch kaum verbessert worden, aber der war ja auch sehr gut. Die Hintergrundbilder sind immer noch lustig anzusehen, vor allem, wenn die Rennmannschaft auf Vaters Basteltisch herumfährt und die Holzschrauben die Strecke markieren. Bei der Musik hat sich ein bißchen mehr getan: Neben einigen guten Samples, abgespielt über die Soundkarte, gibt es noch Heavy-Metal Audiospuren, die sich gewaschen haben.

Micro Machines 2

Sound: **

Hersteller: Codemasters,

Das humorige Rennspiel ist am besten, wenn man's mit Freunden spielt

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

jb



Spricht man über die besten PC-Rollenspiele, dann wird meistens auch der Titel DUNGEON MASTER genannt. Nach langer Wartezeit wird der mittlerweile acht Jahre alte

Titel nun fortgesetzt.

is zum Jahr 1986 gab es nur Games mit popeliger Grafik, umständlicher Bedienung und bescheidenem Gameplay. Dann kreutzte Dungeon Master auf und änderte das alles schlagartig. Das Game erweckte die 3D-Perspektive zum Leben, machte Rollenspiele zu Echtzeitabenteuem und überzeugte durch bis dahin nie gesehene grafische Qualität. Und jetzt

Seit dem bombastischen Auftritt von Dungeon Master anno 1986 sind etliche Jahre ins Land gegangen, Das 3D-Rollenspiel hat sich als eigenes Genre etablieren können, und es gab Dutzende von Games, die das Dungeon-Master-Konzept aufgriffen und dem interessierten Rollenspieler ent-

endlich kommt Dungeon Master II!

sprechende Abenteuer präsentierten. die angekündigte Fortsetzung zu Dungeon Master ließ auf sich warten. Es gab zwar eine Erweiterungs-Disk, die unter dem Titel Chaos Strikes Back einige zusätzliche Levels für das Ur-Game boten, der zweite Teil jedoch war einfach nicht in



Diese Begrüßung ist nicht so freundlich, wie sie aussieht



Das übersichtliche Charakterblatt eines Helden

Sicht - bis heute. Satte acht Jahre später liegt nun mit Skullkeep endlich die Fortsetzung des damaligen Rollenspielschlagers vor und will ein weite-

Und wieder geht's

durch dunkle Dungeons

res Mal in die magische und phantastische Dungeon-Master-Welt entführen. Wer nun allerdings erwartet, daß dieses Game wie sein Vorgänger das Genre aber-

mals revolutionieren würde, wird enttäuscht sein, denn weder am Spielprinzip noch an der Steuerung hat sich viel getan. Selbst die Grafik ähnelt an vielen Stellen dem ersten Teil verblüf-

> fend, ist allerdings trotzdem um etliche Elemente erweitert worden. Gina es früher nur im Verlies zur Sache, müssen nun auch ausgedehnte Oberflächenberei-

che erforscht werden, bevor das düstere Gemäuer von Skullkeep durchwandert werden kann.

Auf dem Bildschirm gestaltet sich das Abenteuer als Ausblick in eine 3D-Welt. in der der Mauszeiger die Hände der vier Helden ersetzt. Das Aussehen der Figuren und ihren derzeitigen Zustand kann man anhand der Portraits am oberen Bildschirmrand erkennen; wird eines dieser Bilder angeklickt, folgt eine detaillierte Ansicht der Person, ihrer Habseligkeiten und Charakterwerte. Die 3D-Grafik selbst ist nicht fließend animiert, sondem bewegt sich schrittweise weiter; auch die Bewegungen der Monster sind recht ruckig.

Gut, das wenig weiterentwickelte technische Drumherum wirkt auf den ersten Blick etwas enttäuschend, aber schon nach wenigen Minuten Spiel ist die bescheidene Technik vergessen, und der Spieler wird von Skullkeeps Zauber gefangengenommen. Hier sind die Monster nicht einfach nur tumbe Biester, die auf Abenteurerbraten stehen, sondern intelligente Kreaturen, die im Notfall auch mal Verstärkung rufen. Auch die Rätsel sind eine Klasse für sich, intelligent und logisch aufgebaut. Ausrüstung und Kleidung der Heldentruppe muß mit Bedacht zusammengestellt werden. Dinge, die man unterwegs findet, können benutzt oder in den Läden verkauft werden, von denen es im Spiel ebenfalls einige gibt.

Die Magie basiert auf Runen, die die Zauberer der Truppe erlemen und miteinander verknüpfen müssen. Zum Zaubem werden jedoch keine kompletten Sprüche geliefert, diese muß sich der Spieler im Lauf des Spiels selbst zusammenreimen.



Der Spaß bleibt

Unterm Strich ist Dungeon Master II trotz einiger Spinnenweben und einer nicht ganz zeitgemäßen Technik noch immer ein solides Rollenspiel, das seinen Reiz ous dem spielerischen Tiefgang zieht. Abgesehen davon ist es für alte DM-Fans natürlich ein Muß.

Heiner



Star-Trek-Communicator als Metal-Pin aus dem neuen Kino-Film "Generations".

35,00



Star-Trek-Communicator als Metal-Pin. Gehört zum unbedingten Outfit jedes Star-Trek-Fans.

39,00

!!! Jetzt auch bei uns !!! Star-Trek-Uniformen

tollen



wo man die

Star Trek Classic **Uniform Shirt** (Größen: S,M,L, auch in den Farben gold und blau lieferbar)

Angebote findet!

88,00

Schlüsselanhänger

mit je 8 Sounds aus der Serie "Star Trek-The Next Generation" (rechts) oder "Star Trek Original" (links). Jede Taste verbirgt einen neuen Klang, Den Schlüssel-

anhänger gibt es in 2 Ausführungen mit Sounds aus der Originalserie oder aus der Serie "Next Generations" Lieferung inkl. Batterien

> Communicator als Schlüsselanhänger. Beim Öffnen des Communicators ertönt der Originalton

24,95

Next Generation Deluxe Uniform Shirt inkl. Communicator

(Größen: S.M.L. auch in den Farben rot und blau lieferbar)



110,00



"... Spock, bitte melden!"Die Anrufbeantworter-CD für alle Star-Trek-Fans, 77 faszinierende Ansagetexte.

29,95

Star Trek Generation



Original Soundtrack zum neuesten Kinofilm, der bei uns ab 09.02.95 zu sehen

34,95

Star-Trek-Sound-**Effects**



31,95

69 Sound-Effects aus den Original-TV-Serien, ideal zum Samplen



Star-Trek - The Demo Shareware Diskette (3.5")

Demo features:

- 1. Sprachausgaben
- 2. Animationen
- 3. kleines Ballerspiel
- 4. Infos zu Star Trek
- 5. Infos zu Voyager
- 6. Fragen zum Star-Trek-Ouiz

Systemvoraussetzung:

- 1. 386 oder höherer PC
- 2. VGA-Karte
- 3. SoundBlaster oder 100% kompatible
- 4. Festplatte

30,00



Es waren mutige Männer, die vor über 500 Jahren von portugiesischen Küsten in See stachen, um die Welt zu erobern und ihren Finanziers die Schätze bis dahin unentdeckter Länder zu erschließen. Wer will, erlebt die spannende Epoche der Entdeckungen nun im neuen Spiel von Sunflowers nach.

Wirlagen vor Madagaskar

erade neigt sich der harte Winter 1468/69 seinem Ende zu, da kommt

in Lissabon, der Hafenstadt an der Küste Portugals, ein junger Mann an. Mit einem nicht unbeträchtlichen Barvermögen möchte er in die Gilde der erfolgreichen Handelsherren aufsteigen und dabeisein im Geschäft mit den Entdeckungen und Eroberungen bisher unerforschter Erdteile. Schiffe gibt's genug und wagemutige Seefahrer, die gegen einen guten Lohn gem bereit sind, in die Dienste eines Kaufmanns zu treten.

Nun gilt es vor allem, für Einkünfte zu sorgen, denn sonst sind die baren Mittel schnell aufgezehrt. Am besten, man bemüht sich um einen Handelsposten in einemnähergelegenen Hafen der bekännten Welt, um eine lukrative Handelsverbindung mit dem Lissaben ir Haupthaus herzustellen. Ans beließend muß wenigstens ein Handelsschiff erworben und auf die Reise geschickt werden, um Güter him und her zu trans-

Ohne die Gunst der Regierung wird man allerdings keinen Erfolg haben Das Königshaus ist getrieben von der Gier nach mehr Geld, mehr Macht und größeren Einflußgebieten. Nur diejenigen Kaufleute sind wohlgelitten, die zur Erforschung bisher unbekannter Länder jenseits der vertrauten Küstengewässer beitragen. Also ist man gut beraten, so schnell wie möglich auch wenigstens eine Expeditionsflotte auf den Weg zu schicken.

Derartige Flotten bestehen am besten aus mindestens zwei Schiffen, denn die Reise ins Ungewisse steckt voller Gefahren. Auch wird ein vertrauenswürdiger Admiral gebraucht, der eine angstgeschüttelte Mannschaft in schwierigen Situationen bei der Stange halten kann, sonst ist die Expedition unter Umständen vergeblich. Eine erfolgreiche Forschungsfahrt dagegen bringt neue Erkenntnisse über unerschlossene Rohstoffquellen, die nschließend wieder mit Hilfe vor Handelsflotten ausgebeutet werde

Captains's Log -

Für Managementsimulationen bin ich eigentlich immer zu haben. Atlas allerdings finde ich etwas irritierend. Während die Idee interessant ist und der historische Hintergrund liebevoll aufbereitet wurde. bleibt nach einer Weile im Spiel doch nur ein flaues Gefühl. Zu viele Klicks und kaum auflockemde Elemente im etwas eintönigen Hin und Her der eingesetzten Flotten: Trotz einer anspruchsvollen Aufgabe will mich das ganze einfach nicht fesseln! Richtig schlecht ist's zwar nicht, aber weit entfemt davon, mit den Spitzenreitem des Genres zu konkumeren.

Stefar

können. Die neue Simulation aus dem Hause Sunflowers, die sich dieses Themas annimmt, heißt Atlas. Das genügsame Spiel kommt auf nur zwei Disketten, bietet dafür abei grafisch und vom Sound her auch nichts Bemerkenswertes. Basis des

Geschehens ist eine Karte der bekannten Welt, die in mehreren Stufen gezoomt werden kann. Der Rest sind Steuermenus zur Verwaltung der Handelshäuser, Expeditions- und Handelsflotten und so weiter, die per Mausklick auf entsprechende Bildschirmsymbole geöffnet werden können.

sma



ersteller: Sunflowers,

Die anspruchsvolle Handelssimulation bietet ein interessantes Thema, leidet aber unter einer eigentlich nicht mehr zeitgemäßen Ausführung

MPEG/CD-1/MPEG/CD-1/





MPEG/CD-i



Abspielboard für Videos gem. MPEG I ISO. Siandard AT (ISA) Bus Sieckkarte

MPEG Video und Audio Bij Streams direkt von CDs (Doublespeed) od. Platte

auch geeignel für Karaoke CDs, White-Book-Video-CD's und CDI-FMF (nur mit SONY CDL 33A) Aztech CDA 268-031, etc.)

16,7 Mio. Farben - läuft mit jeder VGA-Karte, VGA und Video Out (Composite und S-VHS!) - alles auf elne Karte gesetzi! Full-Screen-Wiedergahe (704 x 576 bet PAL), begueme Kontroll-Software für Audio Video: Play, Fast Forward, Slow Motion, Step,

Pause, Audio Forward Playback, 16 Bit Steroo, MPEG Sound Layer 1 and 11, Audio Sampling Rate 32 kHz, 44.1 K, 48 kHz, Frequenzspektrum 20 Hz + 20 kHz, erleichterte Installation - nur 1 Interrupt und 1 DMA Kanal, MCI-Treiber, deutsche Bedienungsanleitung

KEIN Feature-Connector erforderlich!





jede CD nur



Video-+Audio-Tracks, Karaoke, Songtexte, Biographien, Fotos

Apokalypse Now (4)	49,95	Chost (3)	39.95
Addams Family -		Coldfinger (3)	39,95
In verrü. Tradițion (*)	49,95	Liebesgrüße aus Moskau (4)	39,95
Beverly Hills Cop 1 (4)	39,95	Mr Bean - The Exciting Escapades (4)	39,95
Beverly Hills Cop 2 *1	39,95	Mr Bean - The Terrible Tales (4)	39,95
Black Rain (3)	39,95	Mr Bean - The Perilous Pursuits (4)	39,95
Crocodile Dundee 2 (4)	39,95	Mr Bean - The Merry Mishaps (4)	39,95
Die Firma (*)	49,95	One small step (4)	49,95
Die nackte Kanone (4)	39,95	Rainman (4)	49,95
Die nackte Kanone 2 1/2 (3)	39,95	Star Trek VI (3)	39,95
Die Stunde der Patrioten (3)	39,95	The Battle for Arnhem (*)	39,95
Der Prinz aus Zamunda (*)	39,95	Thelma and Louise (4)	49,95
Ein Ticket für Zwei (*)	39,95	Überleben (*)	49,95
Ein Fisch namens Wanda (4)	39,95	U2 - Rattle and Hum (4)	39,95
Ein unmoralisches Angebot 10	39,95	Wayne's World (3)	39,95
Eine verhängnisvolle Affäre (3)	39,95		

Eric Claplon - The Cream of (3)	49,95
The Cure Show (3)	49,95
Andrew Lloyd Webber - The Prem. Coll. (3)	49,95

(3) CD-i-Player mit Digital-Video-Cartridge, Commodore Amiga CD 32 mit Digital-Video-Cartridge

(4) CD-i-Player mit Digital-Video-Cartridge, Commodore Amiga CD 32 mit Digital-Video-Cartridge, CD-ROM/XA-Laufwerke mit MPEG-Karte

Das Beste aus

Die Show.

RTL-Samstag Nacht-

inkl. Biographien der

Schauspieler, Fotos

Lachsalven auf Eurem



Das Beste aus der Dirk-Bach-Show zusätzlich: Biographie des Künstlers, Interviews

44,90 44,90



Letstungsdalen: MPEG-Videos können bis zu einer Auflösung von 1024 x 758 Punkten in 16,7 Millionen Farben und 30 Bildern pro Sekunde wiedergegeben werden. Der Anwender konfiguriert den 64-Bit-Grafikleil auf seine gewünschie Auflösung und Farbtiefe und kann dennoch Jederzeit MPEG-Videos bis zur Vollgröße in Echifarben

wiedergeben. Der Feature Connector auf der KELVIN MPEG ermöglicht es zusätzliche Overlay-Karten im PC zu betreilben, elwa TV-Tuner oder Video-Capture-Karten. Die Kelvin MPEG verfügt zudent über getrerinte Eine und Speake Audioausgänge, an denen der MPEC-Sound in 16-BIT-Qualität unabhängig von einer Soundkarte zur Verfügung steht.

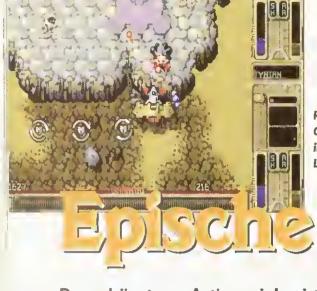
Schnelle 64-Bit-Graftkkarte, 1-2 MB

Spielt Video-CDs, CD-1, Real-Magic-Titel unter Windows und DOS

VLB-BUS-System

KEIN Feature Connector erforderlich!

1 MB 679,-



Reichlich Gegner im ersten Level eit rund drei Jahren spielt die Firma Epic MegaGames im Shareware-Spie-

lemarkt eine führende Rolle. Qualität steht bei der Arbeit dieses

Ballerei

Das schönste an Actionspielen ist, daß die meisten kaum Erklärungen brauchen. In der Regel muß man nur wissen, wo die Feuertaste ist, und schon geht's auf ins Abenteuer.
So auch bei TYRIAN, dem neuesten Ballergame aus dem Hause Epic MegaGames.

Im erweiterten Pentium-Madus genießt man spezielle Grafikeffekte Teams im Vordergrund, was die bisher veröffentlichten Titel – z.B. das Jump'n'Run Jazz Jackrabbit oder die Flippersimulation Epic Pinball – eindeutig beweisen. Nun ist etwas Neues angekündigt, und zwar ein Ballerspiel in der Tradition von Hits wie Raptor. Der Name: Tyrian. Zu den zwei jüngsten Genre-Neuerscheinungen aus dem kommerziellen Bereich, Future Dimension von Lifetimes/Expert und Prototype von NEO, gesellt sich also ein weiterer Herausforderer, der um die Publikumsgunst buhlt.

Gleich nach der Installation gelangt man bei Tyrian in ein übersichtliches Auswahlmenü, von dem aus alle wichtigen Einstellungen di-

rekt vorgenommen werden können. Um sofort loslegen zu können, wähle man ein Schiff aus, bewaffne es bis an die Bordkante und stürze sich ins Getümmel. Erklären muß man wohl nichts, denn genretypisch ist mit Hilfe des eigenen Flugjägers einfach

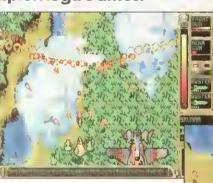
alles abzuballem, was auf dem vertikal scrollenden Bildschirm entgegenkommt.

Was in über 30 unterschiedlichen Levels abgeht, ist wirklich nicht von schlechten Eltem. Ein absolut softes Parallax-Scrolling in drei Ebenen ist zwar heutzutage keine herausragende technische Leistung mehr, aber die Hauptsache bleibt ja, daß es gut aussieht. Keine Frage, daß Tyrian in dieser Beziehung überzeugen kann. Und Pentium-Besitzer genießen mit speziellen grafischen Effekten sogar einen zusätzlichen Bonus. Es gibt unter anderem durchsichtige Wolken, die

äußerst realistisch wirken. In den einzelnen Levels wartet eine Unmenge von Gegnern, die alles daransetzen, den Flieger des Spielers aus der Luft zu holen. Zum Glück gibt es die unvermeidlichen Extras, die nach Abschuß der feindlichen Objekte abfallen und nur eingesammelt werden müssen, um zusätzliche Muni, Energie, Waffen und ähnliche Vorteile zu ergattem. Weitere Pluspunkte kann man in diversen Geheimlevels auf der Habenseite verbuchen, und auch versteckte Features gibt's reichlich zu entdecken. Am Ende jedes Levels wartet - auch keine Überraschung ein Levelwatz, der es besonders in sich hat. Hat man ihn besiegt, geht's ab in ein kürzeres Zwischenlevel. das mit gelungenen Animationen aufwartet.

Über 300 Waffen stehen als Ausrüstung zur Verfügung; sie lassen sich auf vielfältigste Art miteinander kombinieren. Gesteuert wird wahlweise mit der Maus, dem Joustick oder der Tastatur. Soundtracks und digitale Soundeffekte sorgen für ein im wahrsten Sinne des Wortes klangvolles Spiel. Hardwaremäßig werden keine übergroßen Ansprüche gestellt, aber selbstverständlich ist das Spiel auf einem Pentium noch wesentlich eindrucksvoller als auf einem 486/33. Schließlich gibt es eine interessante Zweispieleroption, die es gestattet, das Abenteuer mit zwei nebeneinander fliegenden Jägem anzugehen, sowie eine Netzoption.

vb



Gegen diesen Watz hilft nur valle Bewaffnung

Budenzauber



Van allen Seiten gibt's Zunder

Shareware nur zweite Wahl? Diese Vermutung trifft wahrlich schon lange nicht mehr zu. Auch in diesem Segment wird mittlerweile hochklassige Software geboten, die den Vergleich mit kommerziellen Programmen nicht zu scheuen braucht. Tyrian ist das beste Beispiel dafür. Die farbenfrohe Grafik mit vielen kleinen Details ist

absolut super. Der Sound und die Effekte sind hervorragend auf die Aktionen im Spiel abgestimmt. Sellsst mit Maussteuerung – oft ein Extra-Abenteuer – kommt hier ein Heidenspaß auf, Da hängt und ruckelt nichts. Die Auswahl an Gegnem und Waffenkombinationen ist phänomenal. Ballerspielfans werden sicher nicht enttäuscht.



Paneltimes Paneltimes Paneltimes Antiques Antiques

Salche fast unlesbaren Screens sind ärgerlich und nicht die Ausnahme in Pawerhouse

Schade auch: Wieder einmal hatte Impressions eine tolle Spielidee, und trotzdem wird keiner das Game kaufen wollen, weil es zu viele Fehler hat.

icht zum ersten Mal kommt Impressions mit einer wirklich guten Idee für ein Spiel heraus und versaut alles, weil es an-

scheinend kein Beta-Testing im Haus gegeben hat (Beispiel: Detroit/ Rüsselsheim). Aber lassen wir die Fehler erst mal außen vor und würdigen die Idee von Powerhouse.

Im Jahre 2020 werden die Energiegewinnungsrechte neu verteilt.



Bei der Bank gibt's Kredite und ausnahmsweise keine Bugs



Die Intro verspricht aptisch und akustisch viel

Dasteckider



Vier Konzeme (ein bis vier Spieler) treten mit der Gier nach Macht und Geld gegeneinander an. Die UN gibt nach und nach immer mehr Gebiete für die Energiegewinnung frei. Je nach Bedarf (Einwohnerzahl) im neuen Areal muß der Spieler seine Bauvorhaben steuern. Bevor man sich jedoch für eine Energieform entscheidet, schickt man seine Forscher los, um die opti-

Hat man einen guten Platz mit entsprechend idealen Bedingungen gefunden, werden die Kraftwerke gebaut. Zur Verfügung stehen neun Energieformen: Atom, Kohle, Öl, Erdgas, Stau-

malen Standorte zu erkunden.

damm, Gezeiten, Solar, Wind und Erdwärme, außerdem einige Hilfsmittel wie zum Beispiel Raffinerien, Pipelines, Stromspeicher, Transformatoren und so fort Weitere spielwichtige Features sind die Bank, die Börse, Industrie-

spionage, Reparatur, Räumkomman-

dos und eine E-Mail. Die letztgenannte Funktion informiert
über alle wichtigen Aktionen
im Detail. Wer genauere Informationen braucht, kann
sich über jeden nur erdenklichen Info-Screen seine speziellen Probleme anzeigen
lassen. Gespielt wird im Zugmodus. Jeder Zug bedeutet
einen Monat Dabei kann der
Spieler ohne Zeitdruck alle
seine Aktionen überdenken.

Sa sallte der Screen links oben eigentlich aussehen Erst wenn alles getan ist, klickt man sich in den nächsten Monat.

Unterm Strich bleibt eine wirklich interessante Windows-Wirtschaftssimulation im Sim-City-Outfit, die jedoch unter den Dutzenden von Bugs leidet. Und genau da liegt der Hase im Pfeffer. Die Programmfehler sind alles andere als harmlos. Ständige Absturzgefahr ist die Folge. Ab einem gewissen Punkt kam die originalverpackte Testversion gar nicht weiter. Die Totalverweige-

Fehler ohne Ende

Trotz einer astreinen Spielidee mit guter optischer Umsetzung ist dieses Programm ein Flap. Ein Vollprodukt mit derartig vielen Fehlem auf den Markt zu bringen, das ist für den Käufer ein untragbarer Zustand. Die 100 Mark sind in jeder Süßwarenhandlung besser angelegt. Vielleicht raffen sich Impressions ja unter der neuen Sierra-Führung (siehe News) noch auf und bringen dieses Spiel nach einmal bugfrei auf den Markt. Dann sind zwei Steme durchaus drin. Aberso nicht. Marcus



Ein neues Gebiet wird freigegeben

rung nach ca. sechs Stunden Spielzeit wird schnell zur Haßnummer. Da fallen kleine Bugs wie fehlende Umlaute, verschwundene Icons oder chaotische Screens kaum noch ins Gewicht – obwohl es die im Dutzendpack gibt.

cus



Aufzur Fuchsjagd

Darauf haben
DOPPELKOPF-Freunde
lange gewartet.
Endlich gibt es auch ihr
Lieblingsspiel in einer
PC-Version. Und die
bietet Optionen satt.

Gute Karten

Toll, das Warten hat sich gelohnt! "Doppelkopf für Windows" bietet als wahrscheinlich erstes Spiel seiner Art gleich sa gut wie alles, was sich Freunde des beliebten Kartenspiels wünschen können. Ich jedenfalls bin vom Spiel selbst rundum begeistert. Die grafische Darstellung ist allerdings für meinen Geschmack zu verspielt, zu sehr auf Niedlichkeit bedacht. Da hätte ich eine ganze Menge anders gemacht, angefangen bei der Anordnung der Spieler, die meiner Meinung nach auch auf dem Bildschirm lieber im Kreis als nebeneinander "sitzen" sollten.

Stefan



Voreinstell	lungen für Kl
Abstraktion	Taktiken
○ Mittel	Mensch zuerst Computer zuerst
○ Größtmöglich	Spiele auch ber.
Computer ternt alleine	_Abbrechen nach
100 Spiele	O einer Stunde
○ 500 Spiele	O 5 Stunden
O 1000 Spiele	O 10 Stunden
○ 5000 Spiele	Nicht Abbrechen
C. lernt v. Menschen	Leinstart
Beim Turnier nie	Taktiken durchgeher
Beim (f-Spiel immer	Taktiken butchgener
	Gutl Zurück

arum es Jahre gedauert hat, bis nach zahllosen Skat- und anderen Karten-

spielen endlich auch eine Umsetzung des beliebten Doppelkopf für den PC entwickelt wurde, das war für die Anhänger dieses Spiels immer rätselhaft. Doch nun müssen sie sich den Kopf nicht länger zerbrechen, denn der kleine Verlag Tier Zwo hat sich des Themas angenommen und ein Windows-Produkt vorgelegt, mit dem gleich geklotzt und nicht erst lange gekleckert wird.

Wann immer sich vier Menschen zum ersten Mal zu einer gemeinsamen Runde Doppelkopf zusammensetzen, gibt es eine Diskussion über die anzuwendenden Regeln. Kaum jemand kennt überhaupt die ursprünglich vorgesehenen oder die Turnierspielregeln des Deutschen Doppelkopf-Verbands, und es gibt Dutzende von Variationen. Dappelkapf für Windaws berücksichtigt diese Tatsache in vorbildlicher Weise. Noch vor dem ersten Spiel können zahlreiche Optionen ein- oder ausgeschaltet werden. Ob mit oder ohne Neuner, ob Füchse. Karlchen Müller, Trumpfabgabe, Soli oder Sonderregeln wie das "Genschem" oder die "Rote Inge" und sogar die Art und Weise, wie

	Einstellungen	
Spiel (Tempo)	Kommentare	Start standardmäßig
Stop nach jeden Stich	O bitte meht! O dezent	O sti Turniermodus
○ Jangzam	O hec und do ® jo	im Übungsmedus
● mittel ○ schnell	grob und beleidigend	mit Auswahlfenster
		mul Regelpriifung
.Voibehalte (Tempo)	Sortieren	
O stop	® link+ → rochts	_Ansastion
(E) langsam	O rechts -> links	⊕ an ○ aus
O schnell	Kartenblott	Muzik
Ausweitung [Tempo]	aloi kbt	
O stop	aser Kbt	blueroom.mid ±
(e) langsam		-
O schnell	-Farbfermat	T on
	® maximale Farbzahl	☐ Sprache
finiergrund	O 16 Farben	☐ Gerausche
mask1.bmp ±	○ 64 Farben	PC-Speaker
Nix andern		Alles klad

Hinter der

verspielten

Oberfläche

Dappelkapf

für Windaws ...

etwas zu

van

... steckt
eine beeindruckende
Vielzahl
von
Optionen

Spieler	Netz_
Spieler 1 Mensch Computer:	Stefan 👤 🗆
Spieles 2 Mensch Computer:	
Spieler 3 Mensch Computer :	<u> </u>
Spieler 4 • Mensch O Computer:	
_Intelligent	Intelligente Spieler mogeln
☐ 1. Spieler ☐ 3 Spieler ☐ Gut	Nein • nie! • selten
2. Spieler 2 4. Spieler	O moderat O unverschäml

Spieler

abgerechnet wird: Alles läßt sich ganz nach den eigenen Vorlieben einstellen. Dann geht's zum eigentlichen Spiel. Vom Solomatch gegen drei computersimulierte Partner bis zum Netzwerkspiel ausschließlich mit "echten" Teilnehmem ist fast alles möglich. Im Übungsmodus oder im Doko-Lehrgang finden Neulinge ein geeignetes Ziel, und "alte Hasen" vergnügen sich im Tumiermodus.

Die computersimulierten Mitspieler sind anfangs nicht jedermanns Sache. Unter Umständen hat man ein astreines Re-Gewinnblatt auf der Hand, aber der Partner gibt sich einfach nicht zu erkennen. Da muß man wohl oder übel in den sauren Apfel beißen und die lemfähige Runde trainieren. Probespiel für Probespiel werden die eigene Strategie und Taktik erläutert, bis sich die Computerpartner der eigenen Spielweise annähern. Das dauert, lohnt sich aber in bezug auf den weitergehenden Spielspaß.

Zahlreiche weitere Eigenschaften und Extras machen ein für eine Erstauflage enorm vielseitiges Produkt

Die Qual der Wahl

Doppelkopf für Windows gibt's gleich in einer gonzen Reihe verschiedener Ausgaben, und für beinohe jeden Geldbeutel ist etwas dobei:

Mini-Version: 1x Disk (3,5 Zoll), Hondbuch 29 DM

CD-Versian (wird exklusiv vom tewi-Verlog vertrieben): 1x CD, Handbuch 39 DM

Kombi-Verslan: 1x CD, 1x Disk (3,5 Zoll), 2 Netzlizenzen, Hondbuch, Korten

59 DM

Łuxus-Versian: 1x CD, 3x Disk (3,5 ZoII), 4 Netzlizenzen, Handbuch, Korten, Kortenleser 199 DM



aus. So gibt es eine Datenbank für Spieler – bis zu 99 dürfen sich (auf Wunsch sogar mit eingescanntem Bild) eintragen und werden in den Statistiken und der "ewigen" Bestenliste geführt. Zuschaltbare Sprachausgabe mit "dezenten" bis "beleidigenden" Kommentaren zum Spiel sowie ein Mogelmodus bringen zusätzlich Leben ins Spiel.

sma



I SOFT & SOUND SHOP

Fach- und Versandhandel für aktuellste COMPUTER SPIELE und HARDWARE. In Ihrer Nähe.

Traum-PC ab 45,-

Komplett - Systeme ab DM 45,‡ monatlich. Aktuelle Software Hirs auf PC 3.5" - CD ROW - AMIGA KOSTENIOS zu Hause testen!

- Verbilligt Einkaufen
- Neuheiten Sery 🤕
- · Demo-Spiele altri umet
- Spiele-Nos

Probleme mit Solf- und Hardware??? Jeizi ne

IWC-Service-Line 0180-5347247

Shop des Monats

50676 Käln. Weyerstroße 55. Tel. 02 21 - 24 07 728



Sarah, 5 & 5-5HOP in Köln, empfiehlt die TOP-Games des Monats.

Vollgas (Full Throttle) 79,95 Bioforge 89,95 X-Com Terrar from the Deep 89.95 Cyberia 49,95 Jungle Strike 49,95 Bloodnet 39,95 Lemmings 1&2 29,95 Innocent until caught 39,95 Wing Commander Armada 39,95 Frontier Elite II 29,95 Flight Pack 29,95 UFO Enemy Unknown 49.95

unverbindliche Preisempfehlung des Soft & Sound Shops in Köln.

SOFT & SOUNO SHOPS

5064 Aacht 20208 50254 2020 241-402608 50755 Arnsberg-Weh, Lange Wende 30 0293-1094 96047 Bamberg fleischstraße 5 0351-200697 10551 8erlin Osdorfer Str. 13 030-7128599 53225 Bonn Limpericher Str. 22 0228-474115

40477 Dissetdorf Gneisenaustr. 1 Vo 0211-4910187 02 16225 Eberswalde 34 Schapfurter Str. 9 La 03334-235800 91054 Erlangen 24 Luitpoldstr. 15 09131-26658 04 45329 Essen 50 Altenesser Str. 448 0201-344376 02 79106 Freiburg 1 Lehenerstr. 24 Wo 0761-287112 02 37085 Göttingen 23 David Hilbert Str. 2 We 0551:46563 04

58095 rtagen 391
Volmestraße 66 8rai 02331-26774 039
34131 Kassel 681 Lange Str. 81 Jun 0561-39463 062
24116 Klel 665 Sternstr. 18 8ah 062
24116 Klel 6656 Sternstr. 18 8ah 062 0221-121806 021
50676 Köln 414
Von-Werth-Str. 20-22 Ham 0221-121806 021
50676 Köln 375
Weyerstr. 55 Mari 0221-2407728 055: 23564 Lübeck 243

39112 Magdeburg
8raunschweiger Str. 104
0391-42622
68159 Mannheim
Jungbuschstr, 3
0621-101203
66538 Neunkirchen
8ahnhofstr, 11
06821-26797
41460 Neuss
Haintorstv. 20
20131-278967
37520 Osterode
Morkt 74 - 16
06522-73011
24306 Pton

27721 Ritterhude
Riesstr. 47
dc4292-9876
66578 Schiffweiler
Kreisstr. 18
06821-632163
29525 Uelzen
Hutmacher Str. 11
0581-79371
33300 Wolfenbüttel
Heimstätten Weg 23
05531-61820
38440 Wolfsburg

Laagbergstr. 63 05361-37474

SOFT & SOUND SHOPS

Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP

Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert

Alle SOFT & SOUND SHOPS versenden direkt an Sie

Werden Sie SOFT & SOUND Partner

. wuch wis Shop im Shop-Losung - über SOFF & SOUND Entertainmenn Ahnfeld Straße 62 · 40239 Düsseldorf · Tel. 02 11 · 61 30 84 · Fax 02 13 · 64 33 323

Mediatheken + Videos

49565 Bramsche Malgartener Str. 22 05461-62644 38118 Braunschweig Hobwedestraße 10 0531-50823 76448 Durmersheim Haupstraße 20 07245-7373 7521 Gagenau Leopoldstraße 1 07225-71405 52525 Heinsberg Gangolfus Str. 25 0452-4817 67655 Kaiserslautern Alleestraße 4-6 0631-60419 71638 Ludwigsburg Solitudestraße 3 07141-902242 81475 München Leopoldstraße 126 089-7555778 75177 Pforzheim Scharnhorststr. 12-14 07231-560655 74523 Schwäbisch-Hall Am Schuppach 1 0791-6706 69469 Weinheim Grundelbachstraße 112a 06201-182088



Per Level-CAD zum eigenen Spiel

- Ballara

Kein Spielegenre zuvor hat ähnlich kreativen Tatendrana bei Anwendem ausgelöst wie die 3D-Ballerspiele. Mit GCS-3D. einem Baukasten für derartige Games, kann man der Phantasie nun wirklich freien Lauf lassen.

> wenn man wirklich Neues aus der ldee herausholen möchte.

Mehr Spiel

GCS-3D ist ein neuartiges Programmiersystem, das an dieser Stelle aufsetzt, Ausgestattet mit einem grafischen Editor, einer großen Grafikbibliothek und einer Stand-Alone-Engine, können auch ungeübte An-

> wender ohne Programmierkenntnisse eigene 3D-Games basteln. Alles, was man dazu grundsätzlich braucht, ist im System enthalten. Das fängt beim Level-CAD an und hört beim Malprogramm für Objekte und Texturen noch lange nicht auf.

> Alle Module des Svstems sind bequem von einer Oberfläche aus zu erreichen. Eige-

ne Grafiken, zum Beispiel Scans von Familienmitgliedem, werden mit dem Grafikprogramm importiert, in das richtige Format konvertiert und können dann als Personen (oder Gegenstände) im Spiel eingebaut werden. Auch das CAD-Programm, mit dem das grundsätzliche Level-Layout festgelegt wird, ist einfach zu bedienen und akzeptiert metrische Eingaben. Nach der Vermessung und Digitalisierung der eigenen vier Wände steht also einer Mutantenhatz im eigenen Wohnzimmer nichts mehr im Wege.

Ein Spiel kann sich über nahezu beliebig viele Levels erstrecken. GCS bietet umfangreiche Optionen, um die einzelnen Entwürfe untereinander zu verbinden. Türen, die sich nur mit bestimmten Schlüsseln öffnen lassen, Treppen oder Teleporter werden einfach per Mausklick eingebaut.

Und letzten Endes ist man bei den Games nicht auf pure Balleraction festgelegt. Im Gegensatz zum großen Spielevorbild wird zum Beispiel ein Inventory geboten, das mit gefundenen Gegenständen gefüllt werden darf. Aufheben und Wiederablegen von Objekten ist also möglich und kann über eine simple Scriptsprache mit einer entsprechenden Logik versehen werden. So können auch klassische Adventureaufgaben im Vordergrund eigener Spiele stehen: Finde den Schraubenschlüssel und die Ölkanne, bringe beides in den Raum mit der Hydraulik, öffne erst dann die Tür in den zweiten Level!

Der große Clou ist schließlich die lizenzfreje Runtime-Engine, die mit dem System geliefert wird. Per Mausklick auf "Make Final" wird ein unabhängig lauffähiges Spiel entworfen, das ohne weiteres an Freunde oder Bekannte weitergegeben oder sogar verkauft werden darf. Die Hersteller von GCS, Pie in the Sky, verzichten auf jegliche Tantiemen und geben sich mit einer Nennung ihres Namens im Abspann der Spiele zufrieden.

tom.



ware-Geschichte geschneben hat Kaum ein Anwender – selbst wenn er das Gameplay der jeweiligen Spiele kategorisch ablehnte, konnte sich der Faszination der superrealistisch zoomenden und drehenden Tunnelsysteme mit Licht und Schatteneffekten entziehen.

Innerhalb kürzester Zeit quollen Netzwerke und Mailboxen mit Spielerforen und Zusatzlevels über. In einer gigantischen, weltweiten Hackerkooperative wurde das Programm Byte für Byte auseinandergenommen. kommentiert und diskutiert. Wenige Tage nach der Veröffentlichung war die komplette Struktur der Datenfiles geknackt, und kurze Zeit später wurden die ersten Editoren verfügbar. Heute gibt es so viele Zusatzlevels, daß man damit mehrere CDs füllen könnte. Das eigentliche Spiel allerdings ist hierzulande indiziert und letzten Endes auch zu wenig variabel,



Geheimagent im Rückenflug

Ein Plus für die Idee

Eigentlich ist GCS-3D kein Spiel, und unsere Wertung gilt deshalb nicht den mitgelieferten Demos, die in keiner Weise über den Genre-Durchschnitt herausragen, sondem dem Entwicklungssystem selbst und der zugrundeliegenden Idee. Schon nach kurzer Zeit läßt sich ahnen, daß man mit diesem Werkzeug Beachtliches hervorbringen kann. Und das ist das Besondere am Produkt: Während es vielseitige und einfach zu bedienende Mittel für die Spieleentwicklung in Anwenderhand gibt, läßt es der Phantasie nahezu unbegrenzten Auslauf.

Thomas







Ein Schiebespiel zum Thema Mand und Sterne – nach eins der interessantesten im Spiel ist völlig neu. Einen Großteil der Rätsel machen Schiebepuzzles aus, aber auch mathematisches Können, logisches Denken und Erinnerungsvermögen sind gefragt. Dazu

Futter für die grauen Zellen verspricht ein neues Game von Navigo. Haufenweise Logicals und Schiebepuzzles sind in einer altertümlichen Story verpackt.

ugegeben, das Thema ist nicht neu. Schon bei 7th Guest von Virgin war eine

ganze Reihe von Puzzles in eine Story verpackt. Navigo und Discis haben sich jetzt mit einer Story aus vergangenen Tagen der Thematik angenommen. Jewels of the Oracle spielt in einer Zeit, die weit vor dem Bau der Pyramiden in Ägypten lag und noch älter als die griechischen Mythen ist.

Nisus war eine geheimnisumwobene Stadt, deren Bevölkerung in vollkommener Harmonie lebte.

Knobelfieber

Diese Art von Knobelspielen ist bekannt und bewährt. Die 24 Rätsel im Game sind streckenweise iedoch einfach zu abgelutscht. Da hätte man mehr draus machen können. Nur wenige der Knobeleien machen es sehr gut vor. Unterm Strich bleibt aber eine auf Dauer etwas langweilige Story, die Spieler nicht unbedingt das ganze Spiel bei der Stange hält Schwächen bei den Animationen seien den Programmierem an dieser Stelle verziehen, denn schließlich haben selbst die ganz graßen Programmierer unter Windows ihre Schwierigkeiten. In allen drei Wertungskriterien wurde mit viel Wohlwollen aufgerundet.

Marcus

Knobeln in Nisus



Die Wassersäulen müssen ausgeglichen werden – wie sa aft hilft am ehesten die Methade Trial and Errar

Eintracht und Glückseligkeit waren die höchsten Güter dieser Kultur. Eigentlich kein Wunder, daß die Bewohner nicht jeden Bauemstöpsel in ihren Reihen haben wollten. Wer sich in Nisus niederlassen wollte, muß-

te vorher eine Prüfung bestehen. Diese bestand aus 24 Rätseln. Für je vier der Rätsel standen verschiedene Zünfte Pate. So steht das Haus des Tantram für die Verwaltung und die Gerechtigkeit, Krida für Erfindungen und Kreativität, Paurah für Einheit, Integration und soziale

Harmonie, Sastram für Logik und Intelligenz, Kausalam für Planung und Konstruktion und Kavi für die Kommunikation.

Für jedes gelöste Rätsel bekommt der Spieler einen Edel-

stein, den er in ein Relief einsetzen muß. Hat er alle Aufgaben erfolgreich bestanden, öffnet sich für ihn die Welt von Nisus. Doch der Weg dorthin ist schwer und knifflig.

Der Schwierigkeitsgrad reicht von Pipifax bis zur wissenschaftlichen Arbeit. Einiges dürfte versierten Spielern bekannt sein, einiges kommt noch ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad in zwei Stufen.

Optisch bietet Jewels of the Oracle SVGA-Grafiken unter Windows. Die Ladezeiten sind natürlich dementsprechend lang. Leicht ruckelnde Animationen – unter Windows beinahe so etwas wie

7.57

Nette SVGA-Grafiken kännen leider nicht über die langweilige Stary hinwegtäuschen

Standard - blieben auch diesem Game nicht erspart.

Der Soundtrack ist stimmig, die esoterische Ader in der Musik bringt Spieler auf ein Level der absoluten Konzentration.

CUS





Nicht ganz neu diese Art van Knobelspiel

BEI FRAGEN

... BERÄT SIE UNSERE ANZEIGENABTEILUNG GERN. SIE ERREICHEN UNS UNTER EOLGENDEN NUMMERN:

Ulrich Lauterbach (LTG.) (0 56 51) 97 96-25

GERLINDE RACHOW

(0 56 51) 97 96-14

Claudia Aussmann

(0 56 51) 97 96-15

TORSTEN BONIN

(0 56 51) 97 96-12

(0 56 51) 97 96-44

PER FAX

Münchener Anzeigenbüro

HARTMUT WENDT

Und in unserem

(0 89) 45 69 14-12

Rüdiger Knapp

(0 89) 45 69 14-17

PER FAX

(0 89) 45 69 14-10

BIETE HARDWARE

Verkaufe Prozessor: 486 SX 25 von Intel für 110 DM VB. Tel.: 041 82/

> **TSUNAMI-Computer** Wirbieten an: SIMM/PS-2 Adapter 44 DM

per Nachnahme oder Vorkasse 15517 Fürstenwalde, Kiesweg 41/2 *Tel.: 0 33 61/30 09 15 Fax -/30 09 14 G*

BIETE SOFTWARE

Verk., tausche: DT.: Star Trek, Dune, The Box 1, L. O. Kyran., Synd. Data, Humans, Can. Fod., Engl.: R. Hood, Priv., Rise of T. Dragon, Wil. Beam. Suche: Railroad Tycoon, Pirates, Tel.: 0 55 84/17 95 Sfefan

Acclaim

Suche dringend Star Trek 5 für PC Bitte melden! Biete Star Trek Tech. Manual für 80 DM, Joysoft Classics 35 DM, Curse o. Enchantia 20 DM. Tel/Fax: 07171/43529 Ralf

Elite Post Swapping: Tausche Best Games Lisfe und Disks an Holger Winkelmann, Gaubstr. 12, 47441 Moers. Habe alle Systeme

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC, sowie diverse PC-CD-Games!!! Verkaufe Kopierstation fuer SNES! Tel.: 05731/96596, Tel.: 05731/49451

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC, sowie diverse PC-CD-Games!!! Verkaufe Kopierstation fuer SNES!! Tel.: 05731/96596, Tel.: 05731/49451

PC-Originale ab 20 DM; Bloodnet, Tie Fighter, Siedler, Colonization, Lands of Lore, Theme P. etc. Liste gg. 1 DM. Ole Brandenburg, Heerstr. 83b, 14055 Berlin, Tel.: 0 30/3 04 15 03

Verkaufe alle möglichen PC-Spiele. Fordern Sie die Liste an bei: Alexander Hübner, Breite Straße 6, 88214 Ravensburg. Tel.: 0171/4143520. Fax: 0751/61396

STELLENMARKT

Super-Nebenverdienst mit dem PC Infos gegen 2 DM RP bei Wolfgang Schuster, Maybachstr. 76, 50670

150 DM/Tag! Lukrativer, legaler Nebenjob am PC. Infos gegen 2 DM RP bei: R. Gerl, Kessenicherstr. 14, 53129 Bonn , Tel.: 02 28/23 91 04

Nebenverdienst leicht gemacht! Für jedermann von zu Hause aus möglich. Infos gegen frankiertes Rückkuvert an: A. Rein, Schwalbenweg 6, 74579 Fichtenau

Unglaublich aber wahr - Sie können jetzt mit minimalem Zeitaufwand bis zu 5000 DM/Monat mit dem PC verdienen. Kostl. Info bei Marcus Wittner, Wehrlang 4, 88316 Isny

150 DM/Tag! Lukrativer, legaler Nebenjob am PC. Infos gegen 2 DM RP bei: R. Gerl, Kessenicherstr. 14, 53129 Bonn, Tel.: 02 28/23 91 04

VERSCHIEDENES

PC-PD-USER-CLUB Herner Str. 277 44809 Bochum ! Kosteniose Infos anfordern!

Lösungen: M. Island 1+2, Kyrandia 1-3, Goblins 1-3, alle Cheats+Paßwörter zu Dark Forces, Indy 3+4, Hexuma, Darkseed; je 5 DM: Th. Gatsche, Tannenweg 1,51147 Köln

Inserentenverzeichnis

Accidiff
Brinkmann Niemeyer112
CDV2
CIC Video9
Cross Computersystems23
DATA BECKER27, 31, 35, 37, 111
Data House83
Die Drachenschmiede83
directMedia Mail-Order GmbH19
Game It!105
Gamestorm85

Groß Electronic45
K+H Soft- und Hardware83
KröGer, Software Vertrieb85
KuWo Versand83
Media Point17
MicroVision39
News Software83
Okay Soft49
Profi Rom Records43
Profi Vertriebs GmbH47
Real Concept83

Sacht29
Softgold15
Soft & Sound79
SSV83
Tronic-Verlag50, 63, 69,
71, 73, 75, 89
Wagner Elektronik83
Wial13
Wizard's Bay83

Hallo Live-Rollenspieler und Fantasy-Freaks

Wir bieten ein umfangreiches Sortiment an Live-Rollenspielzubehör - Waffen, Masken, Schmink-Zubehör, Kostiime, Lederartikel, Kampfschwerter, Katanas, Dolche und Messer, Helme und Schilde für den Schaukampf mit Garantie, Rüstungen auf Maß, Kettenheinden im Bausalz, Armbrüste, Langbogen nach alten Virlagen, Piraten-, Schnür- und Rüschenhemden, Fantasy-, Heavy-Metal und historischen Schmuck, Bücher zu den Themen Mittelaher und Fantasy, Honigwein und Trinkhörner StarTrek Artike



Ladenailressen HPRC Berlin, Schönleinstr. 29. 94894 Bochum-Werne, Bolteste, 53

915+1 Rothenhurg/Tauber

Die Drachenschmied 93 Creglingen Tel. II7039/353, Fax 1318 Hauptkatalog DM 20,- bei Vorlasse oder DM 26,- per

30000

SOFTWARE + ZUBEHÖR

MAC Atari ST C-64/128 CD-ROM SEGA **CD 32** AMIGA NINTENDO uvm. ...



Fordern Sie kostenlos und unverbindlich unsere GRATIS-INFOS an. Bitte unbedingt Ihr System angeben!

DATA HOUSE Inh. Kai-Uwe Dittrich Harleshäuser Straße 67 34130 Kassel Mo. - Fr. 9 - 19 Uhr, Sa. 9 - 13 Uhr Versand: Ladenlokal: Mo. - Fr. 15 - 18 Uhr, Sa. 9 - 13 Uhr Telefon: 0561 - 68012 Fax: 68405

Wagner Elektronik

Erstellung von: Audio-CD; Photo-CD; CD-Rom Datensicherung auf CD

Computerbearbeitung Computer Hard & Software Büroservice rufen Sie uns an: TELJFAX/BTX: 0 63 73 / 62 04 AUTO D2 FU: 0 17 26 80 76 62 Wagner-Elektronik

Postfach 13 36 66897 Schönenberg-Kbg.

01000

ALLES, ABEA BILLIG!

Festplatte 540 M8	285,-DM
1GB	479,-DM
CD-Rom 4 fach IDE	269, DM
Spea Mirage P64 PCI 2M8	245,-DM
Soundiblaster 16 Value Edition	180,-DM

CD-Rom-Games

Alone in the Dark 3 79,-DM Nacing Racing 49.-DM 93,-DM 49,-DM Motorge NBA LIVE '95 Cybella 39.-DM Poprer General 89,-DM 74,-DM Sim Tower Star Trek Tech. Man. Dark Forces 75 -DM 79,-DM Descent Kings Quest 7 87.-DM US Now Robles RO.-PM 79,-DM Wing Commander 3 58,-DM X-Wing Collection Lost Eden Mega Race 73.-DM

CD-Erotik-Knüller ab 18 Johan nur

Vibration 1/2 Firms Shows & Animatonen le 55,-DM Extreme Hot Lether Girls 35,-DM Erotris (Erotik-Spiel) 23,-DM

REAL Dr.-Salvador-Allende-Str 26

09119 Chemnitz Tel.: 0371/2801234 Versandkosten. 7,50 DM Fax: 0371/228077 Erstbestellung per NN ! Preissland vom 25.06.95 Gesamtliste anfordem!

40000



Großhandel für Computerspiele & CDROM

Bitte nur Händleranfragen!

News Software GmbH

Birkenstr. 42 - 40233 Düsseldorf Tel.: 0211/676201 Fax: 0211/671544

90000

Sammelkartenspiele (Magic, Jyhad, DarkForce, Illuminati, Wyvern, Doomtrooper etc.); Miniaturen (Ral Parta etc.); Star Trec, Star Wars Modelle etc.; Das Schwarze Auge; Strategiespiele, Fantasy, Science Fiction, Videos, Romane, Rollenspiele; Eigenes Spielzimmer; PC Hard- und Software: Computerspiele; Vieles mehr.

INH: OLIVER SCHESTAG OBERE KÖNIGSTR 51, 96052 B AMBERG TEL. 0951-27695 FAX 27908

20000

CD-ROM

	Command & Conquer (Dt. Version)	115,00	DM
	The 11th Honr (Dt. Anleitung)	115,00	DM
ľ	Prisoner Office (Dt. Versian)	94,00	DM
	A IV Networks (Dt. Version)	94,00	DM
	Ravenloft 2 (Dt. Anleitung)	72,00	DM
	USS Tlconderoga (Dt. Version)	86,00	DM
	Hi Octane (Dt. Version)	98,00	DM
	KA Sports Rugby (DI. Anleitung)	90,00	DM
	Magic Carpet Plus (Dt. Versino)	98,00	DM
1	Burning Sterl 3 (Dt. Version).	86,00	DM

HARDWARE

	IOMEGA Zip Drive 100MB Disks SCSL350,00	DM
	1OMEGA Zip Drive 100MB Disks parallel350,00	
i	10MEGA Zip Disks 100MB 10er Pack245,00	DM
	CD-ROM Laufwerk Mitsumi FX-400329,00	DM
	Streamer Colorado Jumbo 350 1 (170-250MB)265,00	DM
i	Multimedia-Lautsprechersystem SP-935 160W 99,00	DM

KOSTENLOSE Preisliste bei

K+II Soft & Hardware ChR S. Kempelien, J. Höpfner Hohentorstr. 54, 28199 BREMEN Tel.0421/508409 & 0421/507807, Fax.0421/507807

60000

KUWO - VERSAND

Software

Star Trek, A Final Unity, dt	89,90
Star Trek, C.Edition, S.1	114,90
Wing Commander 3, dt	79,90
Dark Forces, dt.	79,90
Command & Conquer	89,90
Indy Car Racing	19,90

Hardware

Aztech, 2-fach CD-ROM, IDE	149,-
TP 16-Bit Soundkarte	89,90
TP 8-Bit Soundkarte	29,90
486 DX4-100 CPU, AMD	209,-
Simm PS/2 4 MB o. P.	219,-
850MB HDD, Western Digital	349,-

Kosteniose Preisliste gleich anfordem III

III KEIN LADENLOKAL III

KUWO-Soft Am Witten 2 66822 Lebach Tel./Fax: 06881-53521

Osterreich

POSTSPIELE!

Schon gehört - POSTSPIELE? In unseren Spielen machen bis zu 200 Spieler mit.

Fantasy - SF - History - Wirtschaft

Für jeden etwas: WORLD CONOUEST, EPIC, IRON & STEAM, TEKNOCIDE oder LEGENDS - der Fantasy-Hammer! In unseren Spielen geht die Post ab.

Als Beispiel; in LEGENDS wird eine ganze Welt simuliert, mit Städten, Ruinen, Religionen, Märkten, Gilden, Orks, Elfen, 300 Zauber sprüchen

mehr.

Zwergen, und vieles Also unverbindlich Gratisinfo mit Gratis-Regelwerk anfordem. SSV Klapf-

Bachler OEG, PF 1205c, A-8021 GRAZ, A-0316/919327, Fax A-0316/910318



Das Sechseckraster zeigt den Bewegungsspielraum der Einheiten

Neo-Klassiker

Keine Frage, mehr als sechs Jahre sind eine lange Zeit für die Neuauflage eines Klassikers. Die Parallelen zu Battle Isle sind ungefähr so unübersehbar wie in Paris der Eiffelturm. Leider mangelt es im Gegensatz zum Strategiehammer von Blue Byte an der Produktpflege. Viele neue Levels und eine verbesserte Computerintelligenz machen aus Nectaris für den PC keinen neuen Reißer. Eigentlich wäre hier nur ein halber Wertungsstem aus Nostalgiegründen fällig – aufgrund des moderaten Preises und des Urvater-Status im Genre ist das Aufrunden auf einen ganzen okay.

Marcus

Klassiker im neuen

Das waren noch Zeiten, als Ende der 80er NECTARIS auf der PC-Engine für extrem lange Nächte sorgte. Ein völlig neues Spielkonzept schlug in die Szene ein wie eine Bombe. Nun gibt's das Spiel auch für den PC.



Battle Isle läßt grüßen: Die Zwischenanimatianen zeigen den Ausgang des Kanflikts

Die U-Baate räumen beim Gegner auf



Das Schlachtschiff ist nicht sa leicht zu knacken

Vor Jahren war das Game ein echter Hit Kein Wunder, daß auch bald ein Nachfolger (*Nectaris Geo*) auf den Markt kam. Und nun hat man den Klassiker überarbeitet und als Ein-Disk-Produkt neu auf den Markt gebracht.

Die Story: Im Jahre 2104 treibt das Volk der Kitara böses Spiel mit dem Rat der Solaren Union. Auf Nectaris entbrennt eine wilde Schlacht mit femgesteuerten Kampfmaschinen um die letzten Rohstoffquellen, die der Erde das Überleben sichem sollen.

Gespielt wird auf einem Sechseckraster. Insgesamt 40 verschiedene Einheiten treten gegeneinander an. Jeder Spielzug besteht aus bis zu drei Elementen. Zuerst zieht der Spieler seine Einheiten, dann greift er an. Manche Einheiten (zum Beispiel U-Boote) können sich schließlich nach einem Angriffauch wieder verdrücken.

Hat der Spieler alle gewünschten Einheiten bewegt, kommt der Computer an die Reihe. Ziel des Spiels ist es, das feindliche Hauptquartier zu besetzen oder statt dessen alle beweglichen Einheiten des Gegners zu vemichten.

Insgesamt 96 Levels müssen nacheinander erobert werden. Für jeden Level gibt es ein Paßwort, so daß ein Neustart unnötig ist. Als weitere Option stehen sieben Mehrspieler-Levels für bis zu vier Spieler (vor einem Monitor) auf dem

Plan. Technisch gesehen ist Nectans ein wenig angestaubt. In Sachen Optionen fehlt es an Feineinstellungen, wie sie für ähnliche Programme mittlerweile zur Pflicht geworden sind. Optisch gibt es zwar nicht viel auszusetzen, aber Nectans hält eben auch bei der Grafik nur Hausmannskost bereit, zumal die Kampfeinheiten doch schwer verpixeln. Der Sound dagegen ist vollständig in Richtung C-64-Quietsch-Sinfonien unterwegs.

Angesichts eines überzeugenden Preis-Leistungs-Verhältnisses steht mit Nectans ein facettenreiches Strategiespiel in den Regalen, das ohne lange Handbuchlektüre sofort gespielt werden kann. Trotz des geningen Umfangs an Features bringt das Spiel noch eine Menge Spaß.

CU5



er Urvater von Strategiespielen wie Battle Isle und dessen zahlreichen Folgeprodukten, Nectaris, erlebt jetzt einen zweiten Frühling. Nach gut sechs Jahren wurde das Spiel kürzlich von der PC-Engine für den PC konvertiert. Verantwortlich dafür zeichnen in Deutschland die Firmen Sunflowers und Bomico.

Von Rosalind Der zweite Gag sind kleine Anima-

Die einen nennen es Mahjonga, die anderen Shanghai. Gemeint ist immer die Solitärvariante des wohl bekanntesten chinesischen Gesellschaftsspiels. Liebhaber von entsprechenden Computerumsetzungen dürfen sich freuen: Von Activision kommt eine neue (alte) Fassung.

ahiongg bleibt selbst nach dem hundertsten Spiel noch spannend

für Fans. Den Klassikerbonus genießt deshalb auch Shanghai Great Moments von Activislon

Shanghai Great Moments (ab jetzt kurz und bündig "SGM" genannt) ist eine Mahjongg-Variante mit mehreren Spieltypen. Neben dem normalen Mahjongg, dem "Drachen", gibt es noch Spezialversionen wie "The Great Wall" (die Steine sind wie in einer Backsteinmauer zusammengesetzt), "Action-Shanghai" (Kampf gegen die Uhr), "Beijing" (ein ähnlicher Aufbau wie beim "Wall"), eine Zwei-

spieler- und eine Toumament-Version. Die Spiele selbst bieten verschiedene Layouts der Steine, wie "Cube", "Yin-Yang", "Pyramide" etc.

Abwinken nach dem Motto "Kennen wir schon!" ist trotzdem nicht angebracht, denn Activision hat das Drumherum verfeinert. So sind als Hintergründe gescannte Bilder vorgesehen, die jeweils einem von neun Themen zugeordnet sind. Die reichen vom "Ur-Mahjongg" über "Science-fiction" und "Romance" bis hin zu "Music" und "People".

Rosalind macht's var: Sa spielt man Shanghai





Und wir machen es nach

tionen der Steine. Entfemt man ein Paar, dann zeigt sich die Animation. wobei die Programmierer oftmals einen Humor à la Monty Python an den Tag legen. Räumt man den Tisch ab, gibt es noch einen kleinen Film hintendran. Und das ganze wird außerdem in

eine Gesamtpräsentation eingebettet. Rosalind Chao ist die freundliche Begleiterin, die Mahjongg-Einsteigem während des Spiels weiterhilft. Wem der Name auf Anhieb nichts sagt: In Deutschland kennt man sie vor allem aus "Star Trek: The Next Generation" und "Star Trek: Deep Space Nine"; sie spielte die Frau von Chief O'Brien, Keiko. SGM benötigt für den Ablauf die Windows-

Erweiterungen "Win32" und "WinG", damit die Videos in annehmbarer Größe ablaufen können. Beide Programme werden mitgeliefert, das Spiel selbst läuft trotz anderslautender Ankündigung nur unter Windows. Benötigt werden auf der Platte ca. 5 MB Speicherplatz; ein Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk mit 300 KB/s sollte vorhanden sein. Für einen zufriedenstellenden Spielablauf ist wenigstens ein 486/33 vonnöten, und 8 MB RAM sind ebenfalls anzuraten.





Hur 89,95 (cinzelo: 114,80) Shaved Pussies 1, 2 o. 3 Erotle MEGA-PACK

A KröGer H

FAX 05732/744.82 Tel. 05732/744-01 Postfach 4117 32571 1.öhne

Schamusterie Gid's zeigen alles. 4 Top Egotir-Collectionen zuni 5 HD-Disks mit beiden Bildern Sondergreis - 27 HD-Disks Fin Muß jr. 34,95/alle 89,95 nitr 139,95 (sonst 159,85)

NEU Ladengeschäft Mindener Str. 1-3 32545 Bad Oeynhausen

Zahlung per Nachnahme + 10 DM Viirkiisse ibuzischicki + 3 DM Ausland inar vici + 8 DM GRATIS-INFO anfordern ; Il legt lefer festallung bei



1451 0 125 (1 0 155		*4. (1.0	100	
		0		•
Amjored Fast	DA	31,90	DA	76,90
Mas			DV	59,90
Biofinge	D1	52.90		
Cyberia	D.A.	69.90		
Cyclanes	D.N	70,90	DA	83,90
Deadalus Encounter	D\	98,90		
Das seliwarze Auge ?	DV	75,90	DV	76,90
Descript	[33	79,90	DV	77,90
Diseworld	DA	84,56	DA	73,90
Farth Siege	217	87,96	DA	84,90
Elite First Encouncer	22	71,90		
Flight Urdanianal	DV	1950		
	10%	81,96		
Great Naval Buttle 3	UV	81,85		
Hi-Octane	1)%			**
Lode Rusher	DY	4.04.00		
Mad News	D's	89,90	7C	79,90.
Menzisberunzan	DA	79,96		
Networks	103	89.90		
Sinton the Sorgerer 2	D٧	19,36		
Space Quest 6	D.1	85,98		
Tower Smaalt		71,30	DA	69,90
Vollgas (Full Thantile)				
Wacky Wheela		68,50		
Warriors		75,90		**
Whale 6Abyage 2		据规范		
Wing Commander 3		87,911		
Wordruff	DV	77,90		

Fur be teamity. Spie) and a perfundant the cre-Stitiware and Zubaha, Eliza wire standing ower test Frager, Sie en. Luch, wear sie en afteres Spiel and an art. Wir (think note a PC Spielen Luch Spiele und Zubaha für Anniga, Ninemah und Segal

Seit 08/95 gibb as its Collection Humburg com uns offere PC-bottlema. Versindkeden DM 10 cgt 98 per 07/5 bbl 15/20 Versindkeden DM 10 cgt 98 per 07/5 bbl 15/20 Versindkedenfert Achtel neigeret Som 20 cgl. DB 12/20 bbl 16/20 Versindkedenfert Achtel neigeret Som 20 cgl. DB 12/20 bbl 16/20 Versindkedenfert Achtel neigeret Som 20 cgl. DB 12/20 bbl 16/20 bbl 16/20 Versindkedenfert Achtel neigeret Som 20 cgl. DB 12/20 bbl 16/20 bbl 16/20

STAR TREK - THE N A FINAL UNITY

le Rache de



Eine harmlose Raumpatrouille wird plötzlich zum Spießrutenlauf: **Politisch Verfolgte** kommen an Bord der Enterprise, auf der Suche nach der mythischen Schriftrolle, die eine Rebellion auslösen kann. Und während Picard noch auf der Suche nach der Legende ist, formiert sich entlang der neutralen Zone schon eine gigantische Streitmacht.

ternzeit 48179.3, Logbuch der Enterprise, Captain Picard: Eine Patrouil-

le entlang der neutralen Zone kann nie Routine sein, so sehr die Sternenflotte ihre Befehle auch verharmlost. Meine Befürchtungen haben sich bereits bestätigt, wenn auch auf eine ganz andere Art und Weise, als ich es mir hätte vorstellen können.

Vorgestem erfaßten unsere Langstrecken-Scanner ein kleines Schiff der Gandianer in der Nebula-Zone, das einen Hilferuf sendete. Als wir das Schiff entdeckten, enttarnte sich ein Warbird, dessen Kommandantin Garidianerin war (Garidianer und Romulaner sind befreundet). Sie forderte mich auf, den Sektor zu verlassen, aber da die Besatzung des kleinen Schiffes um politisches Asyl bat, beamte ich sie mit einem Trick auf die Enterprise. Es war natürlich eine ldee unseres klugen Kopfes Data: Wir durchschnitten den Traktorstrahl, der das kleine Schiff an den Warbird ankoppelte, indem wir mit der Enterprise durch den Strahl flogen und dabei gleichzeitig das elektronische "Störfeuer" des Warbirds zunichte machten.

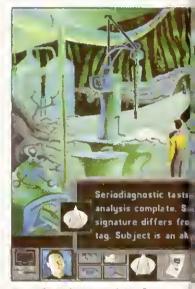
Die Reaktion der gandianischen Kommandantin ließ nicht lange auf sich warten. Sie forderte mich auf, die Gandianer wieder herauszugeben, sonst würde sie mich angreifen. Ich dachte daran, was Mr. Worfüber die Ga-

ridianer gesagt hatte und beschloß, mich auf keinerlei Diskussionen einzulassen. Meine Position war nicht schlecht, hatten doch unsere Gäste um politisches Asyl ersucht und der Warbird Föderationsgebiet verletzt. Ich machte der Kommandantin deshalb klar, daß ich jede weitere Aggression nicht dulden würde und sie mit Konsequenzen zu rechnen hätte. Das zeigte Wirkung: Der Warbird zog sich zurück.

Jetzt war es an der Zeit, mit unseren Gästen zu reden, um endlich mehr über sie zu erfahren. Wie sich herausstellte, war der Anführer der drei Garidianer gleichzeitig der Sohn der Kommandantin. Den Status als Kriminelle hatten sie, da sie sich auf Garid für eine Änderung der politischen Verhältnisse einsetzten. Ich erfuhr, daß auf Garid ähnliche Verhältnisse herrschten wie gegen Ende des 20. Jahrhunderts auf der Erde in einigen Nationalstaaten: Es gab auf Gand verschiedene Herrschaftsklassen, an deren unterem Ende viele Gandianer wie Parias vegetierten. Die drei hatten versucht, sich auf einen religiösen Mythos zu berufen, den ihre Ahnen, die "Lawgiver", in Form der "5. Schriftrolle" überliefert haben sollen, in der von der Gleichheit aller Gandianer gesprochen wird. Doch die Lawgiver hatten den Planeten längst verlassen, die Schriftrolle war verschwunden.

Die Garidianer erhofften sich deshalb Hilfe von dem vulkanischen Historiker Shanok. Eine kurze Suche in unseren Datenbänken ergab, daß Shanok zur Zeit Ausgrabungen auf Horst Ill vomahm. Also ließ ich Kurs setzen.

Doch wir sollten vorerst nicht dort ankommen. Uns erreichte auf dem Weg zu Horst III ein Hilferuf von Cymkoe IV, in dessen Orbit eine Versuchsstation der Föderation angegriffen worden war. Ich versprach Hilfe und

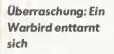


Dem Geheimnis auf der Spur: Wer hat die Tiere illegal eingeführt?



ließ die Enterprise mit Maximal-Warp das neue Ziel ansteuern.

Als wir den Orbit von Cymkoe IV erreichten, bemerkten wir das ganze Ausmaß der Katastrophe: Die Station war instabil, drohte bald zu explodieren. Und was noch schlimmer war:





Romulane

Diese Explosion konnte für den gesamten Planeten gefährlich werden, da man auf der Station mit experimenteller Energie gearbeitet hatte, die nötig war, um



Kein Däman: Der finstere Bursche vor der Tür ist ein geschickter Fragesteller



für die Föderation eine Tarnkappen-Vomichtung zu entwickeln. Hatten deshalb vielleicht die Romulaner die Station angegriffen? Es gab nur einen Weg, dies herauszufinden: Ich mußte ein Außenteam rüberbeamen. Sternzeit 48179.3, persönliches Logbuch von Commander William T. Riker: Ich gelangte mit Geordie, Troi und Doktor Crusher in einen relativ gut erhaltenen Teil der Station. Doch schon nach wenigen Metem machten wir einen grausigen Fund: Eine Frau war unter einem schweren Energiekabel eingeklemmt. Mit dem Phaser konnten wir sie nicht befreien das wäre zu gefährlich gewesen -, und auch der Transporter der Station war nicht funktionsfähig. Ein Dilemma: Selbst die Enterprise konnte uns nicht helfen, denn das Kraftfeld der Station machte das Beamen nur von der Station aus möglich. Wieder einmal wurde mir klar, wie sehr auch unsere hochentwickelte Technik uns zur Hilflosigkeit verdammen kann.

lch beschloß also, zunächst die Station zu erkunden. Im hinteren Teil gab es eine Kommandozentrale, in der allerlei technische Ersatzteile herumlagen. die Geordie zunächst einmal mitnahm. Links von diesem Raum entdeckten wir dann, was die Station angegriffen hatte: Ein kleines, nahezu eiförmiges Raumschiff schwebte vor der Tür zur Energiesteuerung und feuerte auf uns, sobald wir zu nahe kamen. Was sollte das? War das nun ein Raumschiff oder gar eine fremde Lebensform? Viele Fragen, und so wenige Anworten.

Geordie half mir aus der Klemme, als er vorschlug, die Notenergieabschaltung einzusetzen, da dieses Wesen (Raumschiff?) anscheinend von dem Hauptenergiestrom Energie aufnahm. Wir fanden den Notabschalter, wobei Geordie feststellte, daß der dritte Regler für die Abschaltung nötig war. Und tatsächlich: Als die Energie ver-



Der Schlawiner: Der Ferengi hat es faustdick hinter den Ohren

siegte, flüchtete das Wesen aus der Station und verschwand. Ich ließ mich sofort zur Enterprise zurückbeamen, um das Wesen zu verfolgen, doch nach einer Jagd bis in ein Asteroidenfeld hinein mußten wir aufgeben. Das Wesen hatte seine Form in einen Asteroiden verwandelt!

Also flogen wir zurück zur Station und ließen uns herunterbeamen, um unsere Aufgabe zu erfüllen, denn immer noch war die Station instabil. Wir gingen in die nun freie Energiezentrale und fanden einen Wissenschaftler, der mit Geordie einen Plan zur Rettung der Station ausarbeitete. Geordie mußte an der Hauptenergieader, die ein Loch besaß, lediglich einen Phaseninverter und einen Wellen-Reduktionskonverter einbauen. Das reichte! Der Kanzler von Cymkoe IV bedankte sich herzlich und wünschte uns alles Gute. Endlich konnten wir wieder auf die Suche nach Shanok gehen.

Sternzeit 48179.4, Logbuch der Enterprise, Captain Picard: Wir haben Shanok gefunden. Er hat auf Horst III einige interessante Entdeckungen gemacht, die die Rasse der Chodack betreffen, die direkten Vorläufer der Romulaner. Wie es scheint, stehen auch die Lawgiver irgendwie mit den Chodack in Verbindung, Jedenfalls gab Shanock uns die Information, die Lawgiver hätten irgendwo am Rand der neutralen Zone eine Kolonie gegründet. Wir hoffen, diese Kolonie zu finden, doch vorher muß ich noch meinem alten Freund Admiral Reddock einen Gefallen tun. Er möchte, daß ich für ihn eine Exobiologin finde, die auf Morassia verschwunden ist. Natürlich komme ich seiner Bitte nach. Commander Data ist mit einem Außenteam bereits unterwegs.

Stemzeit 48179.5, persönliches Logbuch von Commander Data: Wir haben die Biologin gefunden und sogar noch Hinweise auf die Lawgiver erhalten. Auf dem Planeten fanden wir das Labor der Doktorin, in dem einige tote Tiere lagen, die offensichtlich falsch gekennzeichnet waren und illegal importiert wurden. Der Kollege. der Doktorin namens Lydia war zuständig für die Kennzeichnung der Überprüfung, doch er wich meinen Fragen aus. In dem Labor fanden wir zudem drei Kraftfelder für die Entnahme von Bioproben und auf dem Bio-Tisch den dazugehörigen Bioprobenbehälter. Wir nahmen dann Proben aus allen drei





Geschofft: Die Schriftrolle ist entdeckt, das Universum gerettet

Naturparks des Planeten, wobei Dr. Crusher feststellte, daß viele Tiere an Nachwirkungen von Sedativa litten. Auch hierfür hatte nur Dr. Lydia einen Zugang.

Als wir unsere Informationen der Kanzlenn von Morassia vorlegten, spürte sie Dr. Lydia auf und fand alsbald auch die Föderationsbiologin. Jetzt mußten wir nur noch ein gefährliches Reptil fangen, aber dank der Hilfe der Biologin war das kein Problem mehr

Dennoch war es faszinierend, daß Dr Lydia offenbar Tiere romulanischer Herkunft von einem Ferengi hatte schmuggeln lassen. Zwar waren beide auf einem Ferengi-Schiff geflohen, aber wir konnten sie nach einer Jagd durch zwei Sternensysteme finden. Erstaunt hat mich dabei die Taktik Captain Picards, der dem Ferengi diohte, den Romulanern von dessen Geschäften zu erzahlen. Ich bin mir zwar nicht sicher warum, aber der Ferengi übergab uns daraufhin die Doktorin und teilte uns mit, daß er die Tiere von einer versteckten Kolonie erhalten habe. Unser Zicl wild nun diese

Kolonie sein, denn es könnte die Kolonie der verschwundenen Lawgiver sein.

Stemzeit 48179.6, persönliches Logbuch, Commander William T. Riker: Wir haben die Lawgiver gefunden! Nachdem wir die Grußfrequenzen aktivierten, ohne überhaupt den Planet sehen zu können, antworteten die Kolonisten. Ich bin dann mit einem Außenteam runtergebeamt und mußte feststellen, daß die Lawgiver nicht mehr wußten, wo auf ihrer Welt sich die 5. Schriftrolle befindet. Statt dessen gibt es drei Sekten, die alle eine abgeänderte Kopie besitzen. Die erste Sekte an unserem Landungsort war sehr friedfertig und gab uns ein gespeichertes Musikstück, ein Orchestrion. Interessanter war die Sekte in der Wüste, denn ihr Anführer ist durch eine geheimnisvolle Tür der Vorfahren entschwunden. Diese Tür wurde bewacht von einem Gatekeeper, der mir fünf Fragen stellte. Ich beantwortete sie ehrlich und in dem Bewußtsein, wie beschränkt mein Wissen um das Universum ist Die Tür ging auf und gab den Blick frei auf einen in ein Stasisfeld eingehüllten Sektenführer. Wir konnten ihn nicht befreien, weil wir die antiken Schriften nicht entziffem konnten. Deshalb gingen wir zurück zum Landeplatz, wo uns schon der Kanzler erwartete und uns ein Übersetzungsgerät mitgab. Mit diesem konnten wir dann den Sektenführer befreien. Er schenkte uns drei Gegenstände, die er von anderen Sekten "gewonnen" hatten. Wir nahmen einen goldenen Ring. ein Zepter und ein seltsames Gerät der Lawgiver-Vorfahren. Den Ring schenkten wir der musikalischen Sekte, die uns daraufhin ein neues Orchestrion schenkte. Und als wir mit dem seltsamen Gerät noch ihre Orgel reparierten (Geordie sei Dank!), gab es ein weiteres Orchestrion als Geschenk.

Wir trafen im Norden alsbald auf die dritte, sehr düstere Sekte. Die Anführenn war feindselig, änderte aber ihre Meinung, als wir ihr das Zepter gaben, das sie schon lange vermißt hatte. So erhielten wir Zugang zu einem Transporter der Lawgiver-Ahnen, den wir, wie Geordie feststellte, mit einem Orchestrion bedienen konnten. Wir spielten die richtige Melodie – und waren plötzlich im Vorraum der Schatzkammer der 5. Schriftrolle!

Doch dort war noch ein Rätsel zu lösen. Wieder kamen die Orchestrions zum Einsatz, denn wenn wir sie spielten, traten bestimmte Wegstücke zur hinteren Tür hervor. Es kam also darauf an, die Orchestrions in unserer Ausrüstung zusammen mit den vorhandenen im Vorraum zu benutzen, um die hintere Tür zu erreichen.

Ich spielte zunächst das Orchestrion mit den vier pflanzenartigen Röhren, und stellte mich auf die zweite Platte rechts. Dann benutzte ich den "Dreier", ging auf die mittlere Platte, gefolgt von dem "Einser" und einem Sprung auf die linke hintere Platte. Dort holte ich mir ein neues Orche-

Mutterliebe: Sie will ihren kriminellen Sohn zurück



Jetzt wird's ernst: Der Romuloner will kämpfen, nicht reden



strion usw. Es dauerte gut eine Stunde, bis ich genau wußte, wie ich an die Tür gelangen konnte. Blieb nur noch ein Problem: Die Tür ließ sich mit einem der Talismane öffnen, die wir von der Wüstensekte erhalten hatten. Aber mit welchem? Ich entschied mich für den blauen. Und tatsächlich: Wir konnten hindurchgehen und die Rolle mit an Bord nehmen.

Stemzeit 48179.7, Logbuch der Enterprise, Captain Picard: Wir hatten die Rolle an Bord geholt, aber wir hatten auch die Garidianer auf den Fersen, Wieder war es die Kommandantin, die uns aufforderte, die drei Asylanten zu übergeben. Doch Avakar, ihr Sohn, konnte sie überzeugen, samt der Schriftrolle zu Garid zurückzukehren, um endlich für gesellschaftliche Änderungen zu sorgen, wie es schon die Schriftrolle verlangte. Ich bin froh, daß diese Mission ein so glückliches Ende genommen hat Allerdings habe ich keine Zeit, endlich einmal meine Dixon-Hill-Rolle auf dem Holodeck weiterzuspielen, denn die Situation ist emst. Eine gigantische Romulaner-Flotte hat sich gebildet und ist gerade dabei, unsere Außenposten zu überrennen. Ich befürchte das Schlimmste und bin mit der Enterprise auf dem Weg, die Invasoren abzufangen. Ich kann mich allerdings kaum darüber freuen, daß unsere Patrouille auf diese Art und Weise beendet wurde. 📮

Ankunft: Die Orbitalstation steht kurz vor der Explosion

nen





Mit Armada können Sie sich Ihr eigenes Universum mit individuellen Missionen und Kampagnen kreieren. Armada bringt spannende Action für 2 Spieler auf geteiltem Bildschirm und über Modem- oder Netzwerkoption Deutsch

39,95



wo man die Angebote findet!

Whale's Voyage

Wir schreiben das 24. Jahrhundert, und tie angehenden Space-Yuppies kaufen ein heruntergekommenes Raumschiff; die Whale. Das Sonnensystem, in dem die Abenteuer stattfinden, besteht aus 6 Planeten, und Ihr müßt die Rätsel in den Städten der Planeten lösen, bevor ihr am

HIGHLIGHT DES MONATS

Star Trek 25th **Anniversary**

Wiedersehen mit Captain Kirk, Spock, Pille & Co. Ein "Muß" für alle Enterprise-Fans: Das Bestseller-Game! CD-RDM

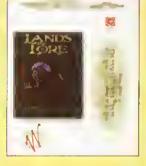




Hand of Fate

Teil 2 von Legend of Kyrandia Das Land von Kyrandia verschwindet Stück für Stück: Ein Fluch lastet auf dem Land. Du bist der junge Mystiker, der die Macht des Zaubers zu brechen versucht.



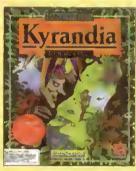


Lands of Lore

Der Stein der Wahrheit muß gefunden werden, bevor der Rat den bösen Machenschaften von Scotia, der scheußlichen Hexe, ein Ende setzen kann...

Ein Fantasy-Rollenspiel wie kein anderes.

CO-ROM



Legend of Kvrandia

Betreten Sie ein Land, in dem Zauberei Wirklichkeit ist! Teil 1 der erfolgreichen Fantasygeschichte. CO-ROM

Knüllery



Hired Guns

fn einer Welt voll grausamer Mutanten und Terror an allen Ecken führen Sie ein Team von vier der gerissensten Söldner des Sternensystems Lacaille auf einen Sonderelnsatz. Das einzigartige 4-Spieler Kontrollsystem mit dem ein bis vier Mitspieler auf demselben Computer antreten können.

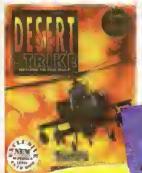




Mega Race

findet in fünf Zonen statt, von denen jede ihre eigene mörderische Rennstrecke und Killerspeedgames hat. Du startest in New San, aber keine Angst, es gibt viele Überraschungen auf jeder neuen Rennstrecke. CD-ROM

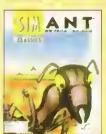
Desert Strike!!!



Per Kampfhubschrauber den Diktator stürzen!

Isometrisches Ballerstrategiespiel mit Kult-Status. CD-ROM





Sim Ant

vermittelt mit wissenschaftlichen Fakten einen Einblick in die Lebensweise und Aufgaben-bereiche der Ameisen, z.B. Kampf für Königin und Kolonie, Häuserbesetzung u.v.m. Besetze das Haus und vertreibe die widerlichen Menschen.

PC 3.5



ner düsteren Zukunftsversion angesiedelt ist. Auf sich allein gestellt, ausgestattet mit der Hauptplatine eines Roboters kämpft Foster um sein Leben und lüftet das schreckliche Geheimnis um seine Entführung. CD-ROM

SO ERSTELLT IHR EINE STARTDISKETTE

Startrampe A:

In den "Handbüchern" selbst teurer
Spiele findet man
häufig den Hinweis,
eventuelle Startprobleme ließen sich
durch das Anfertigen einer Startdiskette beseitigen.
Wie so etwas geht,
sagt der Beipackzettel aber eher selten. Deshalb verraten wir's Euch.

it Ausnahme der wenigen (echten) Windows-Games sind

Computerspiele, die es für den PC zu kaufen gibt, zumeist wahre Diktatoren. Bevor sie gutwillige Käufer auch nur einen Blick in ihre bunte Zauberwelt werfen lassen, erpressen sie sie mit einer Liste von Forderungen, die mit der vorhandenen Systemkonfiguration oft unvereinbar sind.

Exzentrische Spiele

So reicht die Arbeitsspeichergröße manchmal bei weitem nicht aus, oder der Bedarf nach EMS-Erweiterungsspeicher beißt sich mit der XMS erfordernden Windows-Konfiguration.

Viele dieser Probleme lassen sich per Konfigurationsmenü

(siehe "Speicher für alle", PC Spiel 5/95) oder Start aus Windows heraus (siehe "Startrampe Windows", PC Spiel 7/95) beheben. An der Windows-Lösung scheitem aber oft solche Spiele, die besonders viel Speicher unterhalb von 1 MB oder exklusiven Zugriff auf ein von Windows verwaltetes Gerät (beispielsweise die Soundkarte) benötigen. Und das DOS-Konfigurationsmenü eignet sich der schnell verlorenen Übersichtlichkeit halber nur für relativ wenige abweichende Starteinstellungen.

Das manuelle Abändern der Startdateien vor und nach jedem Spielstart ist sicherlich wegen der extremen Fehler anfälligkeit die schlechteste Methode, den "harten Kern" der DOS-Spiele zum Laufen zu bringen. Was bleibt, ist ein Mittel aus den Anfangstagen des PC: die Startdiskette. Die enthält das absolute Minimum dessen, was für die allgemeine Funktionstüchtigkeit des PC notwendig ist, darüber hinaus aber all die konfigurationstechnischen

```
Newe Diskette in Laufwerk A: einlegen
and anschliepend die EIMGABETASTE drücken...

Prüfe bestehendes Batenträger-Format.
Speichere Informatinn für Wiederherstellung.
Liberprüfe 1.44 MB
Formatieren beendet
Systemdateien übertragen

Datenträgerbezeichnung (11 Zelchen, EIMGABETASTE für keine)? StartDisk

1.457.664 Byte Speleherplatz anf dem Datenträger insgesamt
281.728 Byte nom System benutzt
1.255.936 Byte anf dem Datenträger werfügbar

512 Byte in jeder Zuordnungseinheit..
2.453 Zwordnungseinheiten auf dem Batenträger verfügbar.

Datenträgernunmer: 3B1B-1683

Eine weitere Diskette formatieren (J/H)?
```

Bild 1: Der FORMAT-Befehl erledigt das Formatieren der Stortdiskette und das Übertragen des Betriebssystems in einem Aufwasch

Extravaganzen, die das jeweilige Game erfordert.

Zwei im Sinn – Dateien des Betriebssystems

Was uns die Luft zum Atmen ist, ist dem PC sein Betriebssystem – und das heißt in neun von zehn Fällen: MS-DOS. Die Buchstaben "MS" stehen dabei für dessen Erfinder, die Firma Microsoft, "DOS" für "Disk Operating System", was nichts anderes als "Diskettenbetriebssystem" bedeutet. Hinter dieser unscheinbaren Wortfassade verbirgt sich ein Programm, das die Hardware des Computers

kontrolliert und damit erst das Ausführen von Anwendungsprogrammen (wozu auch Spiele gehören) ermöglicht.

Physikalisch ist das Betriebssystem in drei Dateien untergebracht, von denen zwei, nämlich MSDOS.SYS und IO.SYS. unsichtbar im Hauptverzeichnis der Festplatte vorhanden sind. Hier findet sich auch die dritte Betriebssystemdatei COM-MAND.COM, die aber mit der Eingabe eines DIR-Befehls sichtbar wird. Sie stellt die bekannt karge Benutzerschnittstelle (ein fast völlig leerer Bildschirm mit dem DOS-Prompt "C:\>" darin) zur Verfügung, die es dem Anwender erlaubt, Befehle einzugeben oder Programme zu starten.

Vorbereiten der Diskette

Jede ladenneue Diskette muß für den DOS-Gebrauch vorbereitet werden. Bei dieser sogenannten Formatierung werden die magnetischen Spuren angelegt, die zur Aufnahme aller künftigen Daten notwendig sind. Der dafür zuständige DOS-Befehl packt auf Wunsch auch gleich eine Kopie der drei Betriebssystemdateien auf den

device=himem.sys device=emm386.exe noems ;Hochladen von SCSI- und CD-ROM-Gerätetreibern: devicehigh=aspi8dos.sys devicehigh=toshv111.sys /d:mscd000

; Hochladen von MS-DOS; dos=high, umb

Speicherkonfiguration XMS:

;Einrichten von Datei- und Datenträgerpuffern: files=20 buffers=10

Listing 1: Beispiel einer Startdatei CONFIG.SYS mit XMS-konfiguriertem Erweiterungsspeicher ;Speicherkonfiguration EMS: device=himem.sys device=emm386.exe ram

E

;Hochladen von SCSI- und CD-ROM-Gerätetreibern: devicehigh=aspi8dos.sys devicehigh=toshv111.sys/d:mscd000

;Hochladen von MS-DOS: dos=high,umb

;Einrichten von Datei- und Datenträgerpuffern: files=20 buffers=10

Listing 2: Beispiel einer Startdatei CONFIG.SYS mit EMS-konfiguriertem Erweiterungsspeicher

neuen Datenträger. Dazu legt Ihr eine Diskette passender Größe in das (erste) Diskettenlaufwerk ein und gebt den Befehl

format a: /s

hinter dem DOS-Prompt ein. Befolgt dann die wenigen Anweisungen des Formatierprogramms, die Ihr durch Drücken der Tasten [J] oder [N] quittieren müßt.

Nach dem Ende der Formatierung kopiert FORMAT automatisch das Betriebssystem auf die Diskette, die damit bereits – wie die Festplatte – grundsätzlich startfähig wird. Nach einem Neustart von dieser Diskette würdet Ihr Euren PC jedoch kaum wiedererkennen, da er sich nun äußerst "puntanisch" gibt.

Die Rolle der Startdateien

Alles, was Euren Computer von seinem Urahn, dem IBM PC-XT, unterscheidet, muß ihm durch "Treiber" genannte Erweiterungen des Betriebssystems und residente (im Hintergrund aktive) Programme erst nahegebracht werden. Aus diesem Grund erkennt ein mit nacktem DOS gestarteter Rechner zum Beispiel auch keine Mäuse, CD-ROM-Laufwerke oder SCSI-Festplatten, und selbst die Tastatur verhält sich – entgegen

ihrer Tastenbeschriftung – wie das amerikanische Original.

Alle notwendigen Treiber und residenten Programme müssen als Datei auf der Startdiskette vorliegen. Ihr Aufruf erfolgt aus den Startdateien CON-FIG.SYS und AUTOEXEC.BAT heraus, die das Betriebssystem auf jedem startfähigen Datenträger suchten und automatisch ausführten, sobald sie gefunden werden. Beide Startdateien sind sogenannte ASCII- oder Klartextdateien. Für die Neuanlage und Bearbeitung solcher Dateien bringt MS-DOS ein eigenes Dienstprogramm namens EDIT.COM (siehe Kasten "Anlegen und Bearbeiten von Startdateien") mit. Es läßt sich aber auch nahezu jedes andere Textprogramm verwenden.

Konfiguration des Erweiterungsspeichers

Kaum ein Spiel begnügt sich heutzutage mit dem konventionellen Arbeitsspeicher, dessen 640 KB es noch dazu mit dem Betriebssystem und den geladenen Treibem teilen muß. Der fast immer vorhandene Erweiterungsspeicher oberhalb von 1 MB bringt zwar einen Ausweg aus der Speicherknappheit, für seine Verwaltung haben sich jedoch zwei ähnlich lautende, aber grundsätzlich verschiedene Speichermodelle etabliert EMS und XMS.

Topaktuell ...

... vor einem Jahr



Tie Fighter von LucasArts stellte wieder einmal Tausende von Spielem in die Dienste des Imperiums und setzte neue Maßstäbe für Weltraum-Action. Silmarils setzte mit Robinson's Requiem eine neue Art Adventure in die Welt. Dem Publikum fiel das starke Game wegen mangelnder Werbung leider nicht besonders auf. Mit dem Dschungel-

buch für das SuperNES sprang Virgin für den Disney-Klassiker in die Bresche und machte ein schön animiertes Jump'n'Run daraus. Richtig sauber durchgefallen war im letzten Jahr Outpost Slerras Strategiespiel floppte komplett (2000 Bugs waren dann doch zuviel!).

... vor zwei Jahren

Richtig witzig wurde es mit Lost Vikings von Interplay. Drei Wikinger mußten geschickt durch Dutzende von Levels gesteuert werden. Tomado von Digital Integrations setzte zwar neue Maßstäbe in Sachen Realität bei Flugsimulationen, fiel aber beim Publikum wegen Unspielbarkeit durch (so kann's gehen, gelle). Micro-



proses bisher letztes Adventure, Return of the Phantom, brachte eine Umsetzung des gleichnamigen Theaterstücks auf die PC-Schirme und konnte Spieler wochenlang fesseln. Dark Side of Xeen (New World Computing) versetzte die Rollenspieler in bares Entzücken.

... vor drei Jahren



Sierra legte mit Laura Bow II ein Superadventure hin, das auch heute noch seinesgleichen sucht. Abwechslungsreiche Rätsel und eine stimmungsvolle Story aus den 20er Jahren brachten den Herstellem Ruhm und Ehre. Theatre of War von Three Sixty war eines der ersten Games in Super-VGA. Trotz super-

edler Optik fiel die Schachvariante unten durch. SSI setzte mit Prophecy of the Shadow ein Klasse-Rollenspiel in die Welt und behauptete emeut die Vorreiterrolle in diesem Genre. Electronic Arts machte ebenfalls auf Rollenspiele und nahm sich des Themas Herr der Ringe an. Auf dem Super-NES gab es mit Alien 3 ein mordsmäßiges Shoot'em Up. Acclaim zeichnete dafür verantwortlich.

... vor vier Jahren

Hotel Manager von Bomico brachte das Genre Wirtschaftssimulationen auf einen neuen Stand. Eine solche Fülle von Optionen war vorher noch nicht dagewesen. Wochenlangen Knobelspaß versprach Booly (Loriciel). Ob nun farbige Plättchen oder Engel und Teufel, die Sache in die richtige Reihenfolge zu drehen, das konnte



Stunden dauem. Wreckers war eines der ersten komplexen Adventures in isometrischer Perspektive und ließ die Gambler in Raumstationen rätseln.

... vor fünf Jahren



A.M.C. von Dinamic landete genau in den Herzen der Action-Fans. Das Game kam für den Amiga und den C-64 und blieb monatelang in den Charts. Phantasy Star 2 für das Mega Drive brachte der Konsole den Durchbruch: Die Mischung aus Rollenspiel und Adventure war damals vollkommen neu. Combo Racer (Gremlin) war die erste brauchbare Mo-

torradsimulation für den Atari ST. **Projectile** von **Electronic Arts** lag genau im Schußfeld der Shoot'em-Upper und bot haufenweise Action aus der Vogelperspektive für den Atari.

Die vorgestellten CDs wurden uns vom Malibu Plattenversand zur Verfügung gestellt

<u> Audio-Spuren</u>

Bin gerade aus Roskilde gekommen - DEM Rockfestival schlechthin. Und keiner von den gesehenen Top-Acts hat gerade 'ne Scheibe draußen. Mal sehen, Urge Overkill könnte in der nächsten Ausgabe dabeisein.



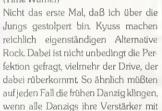
Paradise Lost Draconian Times

(Music for Nations rec.)

Klasse, mal wieder so richtig trauriger Metal. Shouter Nick Holmes seufzt in einer Tour seine Songs ins Mikro. Dahinter liegt ein klassisches Rock-Line-Up: Zwei jaulende Gitarren und ein tragischer Baß bringen den richtigen Kick für eine kleine Melancholie-Einlage. Die Drums wirbeln ganz wuchtig im Hintergrund und setzen die richtigen Akzente. Eine klasse Rockscheibe, die so in Richtung Queensryche und Dream Theater geht und 'ne Idee härter rüberkommt. Schade, daß es so etwas so selten in dem von Posem

durchsetzten Genre gibt.





Watte ausgestopft hätten. Ein ordentliches Pfund auf den Verzerrer gegeben und los rattert und rumpelt die Kvuss-Maschine. Experimentierwille ist natürlich Ehrensache bei Kyuss. Gewagte Intros und mächtig viel schräge Riffs. Kyuss ist zwar kein Riesenrenner, aber dafür mit Ausdauer immer wieder im CD-Spieler. Das erste Hören sagt hier jedenfalls gar nichts aus. "... and the Circus Leaves Town" ist etwas zum Reinschuften.



(Reprise Rec.)

Das nenne ich mal eine Mischung; Neil Young mit Pearl Jam! Der immer etwas traurige Rock-Opa mit den frustrierten Grungern aus Seattle. Na ja, beide haben nordisches Temperament schließlich ist Neil in Toronto, Kanada, geboren. Soundtechnisch geht natürlich die Pearl-Jam-Post



ab. Darüber liegt aber nicht Eddie Vedders Stimme, sondern eben die von Neil. Das Starke daran ist Die Band zieht einen gnadenlosen Rock-Streifen ab. Immer schön langsam, sehnsüchtig in die Ferne sehend. Sauberer Slow Rock für warme Spätsommerabende. Da sollte Pearl Jam auch alleine weitermachen. Lange sirrende Gitarren sind bei Neil

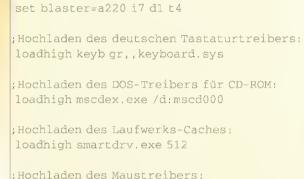
natürlich Ehrensache, Schöne Scheibe,

110 Below: Various Artists

(Bechwood Music).

Steht hier irgendwer auf Drums und so richtig tiefe Bässe, die den Bauch massieren? Yeah! Dann ist diese Scheibe genau das Richtige. Hier gibt es Extrem-Drums im Dutzendpack. Gemixt mit so einer Art Ethno-Hip-Hop. Da sitzt ordentlich Rumms dahinter. Sehr monoton und trotzdem abwechslungsreich

wie 'ne Runde Ü-Eier. Sogar Beck ("I'm a loser, Baby") macht mit. Eine irre Mischung.



loadhigh mouse.exe

: @echo off

;Startanweisungen des Spiels: cd \spiel spiel.exe

Listing 3: Beispiel einer Startdatei AUTOEXEC.BAT

Hardware-Einstellungen der Soundkarte:

An der Einrichtung beider Speichermodelle sind jedoch die gleichen Treiber HIMEM.SYS und EMM386.EXE beteiligt, die lhr mit

copy c:\dos\himem.sys a:

beziehungsweise

copy c:\dos\emm386.exe a:

zunächst aus dem DOS-Verzeichnis Eurer Festplatte auf die Startdiskette kopieren müßt.

Aufgerufen werden beide Treiber aus der CONFIG.SYS der Startdiskette, wobei die erste Zeile

device=himem.sys

noch für beide Speichermodelle identisch ist. Sofem Euer Spiel XMS benötigt, lautet die zweite Zeile

device=emm386.exe noems

während eine EMS-Konfiguration die folgende Zeile erfordert:

device=emm386.exe ram

Spielstart von SCSI-Platte oder CD-ROM?

Nach der Konfiguration des Erweiterungsspeichers folgt die Einbindung der Geräte und

Laufwerke, ohne die das Spiel nicht funktioniert.

Wurde das Spiel beispielsweise auf einer SCSI-Festplatte installiert, dann muß zunächst der controllerspezifische SCSI-Treiber - im Beispiel ASPI8-DOS.SYS - mit

copy c:\scsi\aspi8dos.sys a:

auf die Startdiskette kopiert und mit der CONFIG.SYS-Aufruf-70ile

devicehigh=aspi8dos.sys

"hochgeladen" werden. Der dabei zum Einsatz kommende DE-VICEHIGH-Befehl, der die Aktivität von EMM386.EXE erfordert, lädt den Treiber im Unterschied zur DEVICE-Anweisung nicht in den Arbeitsspeicher, sondem in das darüberliegende Upper Memory zwischen 640 KB und 1 MB.

Sofern das Spiel von CD-ROM gestartet wird, sind zunächst der laufwerksspezifische CD-ROM-Treiber - im Beispiel TOSHV111.SYS - und CD-ROM-Erweiterungen MSCDEX.EXE per COPY-Befehl auf die Startdiskette zu kopieren. Der CD-ROM-Treiber sollte dann wieder aus der Start-



devicehigh=toshv111.sys
/d:mscd000

hochgeladen werden, wobei "mscd000" einen beliebigen Gerätenamen darstellt. Der zusätzlich notwendige MSCDEX-Aufruf

loadhigh mscdex.exe /d:mscd000

erfolgt jedoch aus der AUTO-EXEC.BAT heraus. Der LOAD-HIGH-Befehl ist das AUTO-EXEC.BAT-Pendant der auf die CONFIG.SYS beschränkten DEVICEHIGH-Anweisung; er lädt residente Programme speicherschonend in "hohe" Speicherbereiche.

Cache, Sound, Mäuse & Co.

Falls genügend Erweiterungsspeicher zur Verfügung steht und es die Performance des Startlaufwerks erfordert, solltet Ihr ihm einen Software-Cache wie das DOS-eigene SMART-DRV.EXE an die Seite stellen. Dazu kopiert Ihr die Datei auf die Diskette und ruft sie aus der AUTOEXEC.BAT der Startdiskette heraus mit

loadhigh smartdrv.exe 512

auf, womit eine Cache-Größe von 512 KB festgelegt wird. Für CD-ROM-Laufwerke muß die Cache-Einrichtung hinter dem Aufruf von MSCDEX erfolgen. Sofem das Spiel mit der Maus bedient wird, kopiert Ihr den notwendigen Maustreiber – beispielsweise MOUSE.EXE – auf die Startdiskette und ruft ihn aus der AUTOEXEC.BAT heraus mit der passenden Anweisung auf, beispielsweise:

loadhigh mouse.exe

Soundkarten, die das Spiel direkt unterstützt, müssen normalerweise nicht per Treiber aktiviert werden. Anders sieht es dagegen bei Soundkarten aus, die einen vom Spiel unterstützten Standard wie SoundBlaster oder AdLib nur emulieren. Dann muß der notwendige Emulationsmodus eventuell mit einem Dienstprogramm eingestellt werden, das Ihr zuvor auf die Startdiskette kopiert haben solltet. Wo und wie dieses Dienstprogramm aufgerufen wird, entnehmt Ihr dem Handbuch Eurer Soundkarte.

Spiele mit SoundBlaster-Unterstützung benötigen oft Zugriff auf die Hardwareeinstellungen der Soundkarte, die deren Setup üblicherweise mit einer Zeile wie

set blaster=a220 i7 d1 t4

in der AUTOEXEC.BAT der Festplatte hinterläßt. Notiert Euch diese Zeile und übertragt sie in die AUTOEXEC.BAT der Startdiskette.

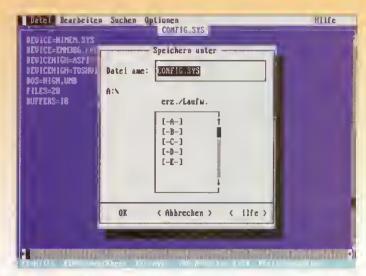


Bild 2: Für die Anlage und Bearbeitung der Startdateien ist der DOS-Editor EDIT.COM zuständig

Allgemeinheiten – man spricht Deutsch

Sofem das Spiel nennenswerte Texteingaben erfordert, solltet Ihr den deutschen Tastaturtreiber installieren, der für die vertraute Tastenbelegung sorgt. Dazu kopiert Ihr die Dateien KEYB.COM und KEYBOARD .SYS auf Eure Startdiskette und nehmt die Aufrufzeile

loadhigh keyb gr, keyboard.sys

in die Startdatei AUTOEXEC

Wenn es trotz der Nutzung von Erweiterungsspeicher auf möglichst viel freien Arbeitsspeicher (unterhalb von 640 KB) ankommt, solltet Ihr neben den Treibem auch den residenten Teil von MS-DOS hochladen. Dazu ergänzt Ihr die Startdatei CONFIG.SYS um die Zeile:

dos=high,umb

Ohne besondere Einstellung erlaubt MS-DOS Spielen und anderen Anwendungen den Zugriff auf maximal acht Dateien gleichzeitig. Da dieser Wert für viele Spiele nicht ausreicht, muß er mit Hilfe der CONFIG.SYS-Anweisung

files=20

auf den nach Handbuch erforderlichen Wert (hier 20) heraufgesetzt werden. Ähnliches gilt für die Zahl der bereitgestellten Datenträgerpuffer, die mit

buffers=10







Jürgens Bücherkiste



Computerspiele selbermaehen



Computerspiele selbermachen von Thomas Schmid ist auf den ersten Blick ein Titel, der sich eher für die Rubrik "Zu schwer, zu wenig und zu oberflächlich" eignen könnte, aber nach genauerem Hinsehen entdeckt man eine geradlinige Führung von der Idee über das fertige Konzept bis hin zu ersten grafischen Ergebnissen. Denn darum geht es in dem Buch: die schwere Hürde zur grafischen Gestaltung meistem zu helfen. Wer einen vollständigen Programmierkurs erwartet, liegt allerdings vollkommen falsch.

(39,80 DM, Weltbild Verlag, ISBN 3-8043-5055-0)

Was tun, wenn der Chef kommt und bis "heute mittag eine SAA-Oberfläche für ein Stand-Alone-Modul zum Lesen von EAN-Codes" haben will? Nun, zunächst einmal greift man am besten zum Lexikon – zum Beispiel nimmt man Das große Computer-Lexikon von Hartmut Woerrlein und Thomas Kaltenbach zur Hand. Der in einer neuen Auflage 620 Seiten dicke Band erklärt ca. 6500 Begriffe aus der Computerbranche und technik (darunter 500 brandneue) in leicht verständlichen Sätzen.

(59 DM, Markt & Technik Buch- und Software-Verlag, ISBN 3-87791-733-X)



WO BISHER NOCH NIEMAND GEWESEN IST Für Star-Trek-Begeisterte habe ich wieder zwei hochinteressante Bände gefunden: Star Trek – Eine Chronik in Bildern zeigt auf 230 Seiten die Geschichte des Star-Trek-Universums in Text und Bildern. Angefangen bei der alten Sene mit Kirk, Spock und Co. bis hin zu ersten Statements zu "Star Trek: Voyager" werden Geschichten und Geschichtehen über die Dreharbeiten, die Produzenten, die Schauspieler und die Fans zum besten gegeben. Dazu gibt es teilweise wunderschöne Aufnahmen aus den Filmen sowieseltene Schnappschüsse aus dem Set.

(39,80 DM, Heyne-Verlag, ISBN 3-453-09071-3)

Star-Trek-Buch Nr. 2 ist etwas "trockener", dafür aber noch informativer. Die Star Trek Enzyklopädie – Film, TV und Video ist ein umfassendes Lexikon über alle bisher erschienenen Folgen der Serien "Star Trek", "Star Trek – The Next Generation" und "Star Trek – Deep Space Nine" sowie über die bisher sieben Spielfilme. Hier findet man die Namen und Bezeichnungen sämtlicher Personen, Planeten, Raumschiffe etc. Außerdem enthält der Band eine Bücherliste mit bisher erschienenen Titeln. (26 DM, Heyne-Verlag, ISBN 3-453-09070-5)



auf einen Minimalwert von 10 eingestellt werden sollte.

3, 2, 1, 0 – Startanweisungen

Als (fast normale) Stapeldatei kann AUTOEXEC.BAT nicht nur Ladebefehle für Treiber und residente Programme enthalten, sondern darüber hinaus auch jeden regulären DOS-Befehl oder Programmaufruf.

Da die gesamte Startkonfiguration ohnehin auf den Bedarf eines einzigen Spiels ausgenchtet ist, spricht folglich auch nichts dagegen, es ohne Umweg über die DOS-Ebene zu starten. Dazu ergänzt Ihr die AUTOEXEC.BAT an ihrem Ende mit den Anweisungen, die Ihr normalerweise hinter dem DOS-Prompt eingeben würdet. Dazu gehört zunächst das Wechseln auf das Startlaufwerk des Spiels, beispielsweise auf die Festplatte C:

Sofem das Spiel in einem Unterverzeichnis – im Beispiel "\SPIEL" – untergebracht ist, müßt Ihr es zum aktuellen Verzeichnis machen:

cd \spiel

Am Ende steht der Aufruf der für den Spielstart verantwortlichen Programm- oder Stapeldatei, beispielsweise:

spiel.exe

Los geht's - oder nicht?

Um die neu erstellte Startdiskette zu testen, legt Ihr die Diskette in das Laufwerk A:, verriegelt dieses gegebenenfalls und löst den Neustart mit einem Druck auf die Reset-Taste aus. Sollte sich dabei ein Fehler in der Anlage der Startdateien erweisen, startet Ihr den Rechner von der Festplatte aus und behebt das Problem mit Hilfe des DOS-Editors.

11.

Anlegen und Bearbeiten von Startdateien

Die beiden Stortdoteien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT sind Textdateien, die mit dem MS-DOS-Editor EDIT.COM zu bearbeiten sind. Um den Editor von der DOS-Ebene aus zu starten, gebt Ihr den Pragrammdoteinomen "edit" und den Pfadnomen (Loufwerks-, Verzeichnis- und Dateinamen) der Textdotei an, die Ihr neu anlegen oder bearbeiten wolft. Für die Startdotei CONFIG.SYS im Hauptverzeichnis von Laufwerk "A:" lautet der Aufruf olso:

edit a:\config.sys

Die ebenfolls dort ansässige Stortdatei AUTOEXEC.BAT wird folglich mit

edit a:\autoexec.bat

in den Editor geladen. Hier die wichtigsten Beorbeitungsmöglichkeiten, die EDIT.COM zur Verfügung stellt:

- Einzelne Zeichen rechts von der Schreibmarke werden mit der «Ents-Toste gelöscht.
- Um eine neue Textzeile einzufügen, setzt Ihr die Schreibmorke an das Ende der vorhergehenden Zeile und drückt die Eingabetaste.
- Um eine komplette Textzeile zu löschen, verwendet Ihr die Tostenkombination «Stra-Y».
- -Um sömtliche Bearbeitungen zu speichem, verwendet Ihr die Tostenfolge «Alt-D», «S». Für den Mouseinsotz gilt: Datei-Menü öffnen, Speichem-Befehl onklicken.
- Um den Editor zu verlossen, verwendet Ihr die Tostenfolge «Alt-D»,
 «B». Für den Mauseinsatz gilt: Datei-Menü öffnen, Beenden-Befehl anklicken.

TIPS & IRICKS & PANNENHILF

Werkstatt-Tips

Auch als PC-Spieler bekommt man es von Zeit
zu Zeit mit den Tücken
der Technik zu tun. Damit Euch das Schicksal
dann nicht auf dem linken Fuß erwischt, liefern wir Euch regelmäßig Tips, Tricks und
Pannenhilfe.

Tips & Cheats im CompuServe

Bevor Ihr die Festplatte formatiert oder die fragliche CD-ROM als Bierdeckel benutzt, weil es Euren Helden immer wieder in seine Pixel zerlegt, solltet Ihr den Rat von erfahrenen Spielem einholen. Den bekommt Ihr selbstredend in dieser Zeitschrift oder aber in der größten Mailbox der Welt mit Namen CompuServe.

Dort findet Ihr gleich zwei Foren, die sich den spielenden Mitmenschen verschrieben haben - völlig kostenlos übrigens (abgesehen von den üblichen Telefon- und CompuServe-Kosten). Das Gamers Forum, das Ihr mit "go gamers" erreicht, weist ein weit gefächertes Spektrum vom (Windows-)Kartenspiel Edutainment-Titel bis hin zu den aktuellen Adventures auf. Das Action Games Forum ("go action games") widmet sich mehr den Action- und Ballerspielen - auch solchen, die in Deutschland indiziert sind.

Der Hauptvorteil dieser elektronischen Informationsquellen besteht in ihrer unschlagbaren

Hilfe gesucht!

Spiel- und Simulatiansprogramme gehären mit Sicherheit zu den PC-Anwendungen, die höchste Anforderungen an die Rechner-Hardware und ihre Kanfiguratian stellen. Deshalb habt auch Ihr bestimmt schan technische Prable-

me gehabt, die sich jedach nach mehr oder weniger intensivem Nachdenken lösen ließen. Unser Angebatt Laßt auch ande-

re Leser von Eurem Know-how prafitieren, und schickt Eure Praxistips an folgende Adresse:

Redaktian PC Spiel Stichwort "Werkstatt-Tips" Bremer Str. 10a D-37269 Eschwege

Die besten Tips veräffentlichen wir an dieser Stelle. Unter allen Einsendern verlasen wir jeden Manat ein Jahresaba der PC Spiel.

Aktualität. So findet Ihr oft schon Insider-Tips, kleine Mogeleien, Gamesavings und Komplettlösungen zu Spielen, die bei uns noch gar nicht zu haben sind. Englischkenntnisse können jedoch nicht schaden.

Knete sparen mit Hi-Fi-Kabeln

Nicht genug, daß die MIDI-Anschlußboxen, die es als Zubehör für diverse Soundkarten gibt, ein Heidengeld kosten, für die ebenfalls notwendigen MIDI-Kabel, die das Keyboard mit der In- und Out-Buchse der Anschlußbox verbinden, verlangt der Fachhandel nochmals einen kräftigen Obulus.

Aber Halt: Hier läßt sich mitunter kräftig Zaster sparen! Denn statt der vermeintlichen "Spezialkabel" könnt lhr ebensogut die preiswerten Kabel der deutschen Hi-Fi-DIN verwenden. Ihr müßt nur darauf achten, daß die Kabel "voll durchgeschleift" sind, das heißt, daß alle fünf Kontaktstifte der beiden Steckbuchsen miteinander verbunden sind. Bei Anschlußkabeln für Tonbänder und Kassettenrecorder, die zur Aufnahme und Wiedergabe dienen, kann man davon ausgehen.

Jens Bollwerk

Startdiskette startet nicht

Manche Spiele lassen sich nur mit Hilfe einer Startdiskette zum Laufen bringen. Auf immer mehr ladenneuen Rechnem kann es aber passieren, daß sie die im Laufwerk A: eingelegte (startfähige) Diskette schlichtweg ignorieren und kommentarlos von der Festplatte booten.

Wenn so etwas passiert, dann ist das kein Fall für den Service-Techniker, sondem ein Beweis dafür, daß es der Rechnerhersteller mit der Virenvorsorge emst nimmt. Eine simple Einstellung im sogenannten CMOS-Setup, das sich unmittelbar nach dem Rechnerstart zumeist mit der Enth-Taste aktivieren läßt, verhindert nämlich das Starten von Diskette, das als eine der Hauptursachen für Virusinfektionen gelten muß.

Die zuständige Einstellung verbirgt sich zumeist im CMOS-Abschnitt "Advanced Setup" und nennt sich (je nach BIOS-Hersteller) beispielsweise "System Boot Up Sequence". Wenn Ihr den Wert dieser Einstellung von "C:, A:" auf "A:, C:"

Unter den Ratgebem dieser Ausgabe haben wir – wie versprachen – wieder ein Jahresaba der PC Spiel verlast. Diesmal geht es nach Hartenhalm zu Max Hille. Cangratulation, Max.!

ändert, sollte der Rechner nach dem Neustart problemlos von Diskette booten.

m

Netzspiele auch ohne Novell DOS

Wie in der PC Spiel 4/95 ausführlich zu lesen war, stellt Novell DOS 7 die zur Zeit wohl preisgünsügste Möglichkeit dar (das Paket kostet vielerorts weniger als 40 Mark), zwei und mehr Computer auf der DOS-Ebene miteinander zu vemetzen und sich so ein Spielfeld für die immer beliebter werdenden Netzwerkspiele zu schaffen.

Jetzt gibt es Leute, die ihre Rechner mit dem im Paket enthaltenen Personal Netware verbinden möchten – ohne jedoch ihr "altes" DOS dafür aufgeben zu müssen. Falls Ihr auch dazu gehört, kann Euch geholfen werden:

Legt dazu zunächst ein temporäres Verzeichnis auf Eurer Festplatte an, etwa mit:

md c:\temp

Entpackt dann die Datei SET-UP2.EX von der ersten Installationsdiskette in das temporäre Verzeichnis:

pnunpack
 a:\setup2.ex_ c:\temp

Kopiert die Datei SETUP.INI da-

copy a:\setup.ini c:\temp

Abschließend wechselt Ihr in das temporäre Verzeichnis und startet das Installationsprogramm durch Eingabe von "set-up2". Mit dieser Vorgehensweise wird ausschließlich die Personal Netware installiert.

Max Hille

piele und ich

von François Lionet. dem Autor von Klik&Play (ins Deutsche übertragen

von Stefan Martin Asel)

Klik&Play im Handumdrehen

lch denke, es gibt kaum etwas Anregenderes als ein gemütliches Zusammensein mit Freunden beim lockeren Gedankenaustausch über alle möglichen Dinge. Trotzdem: Nach Mitternacht wird es oft ein wenig eintönig, wenn sich Müdigkeit breitmacht und kaum noch etwas die Unterhaltung neu belebt. Vielleicht solltet ihr nun Euer neues Klik&Play-Spiel präsentieren; das bringt Euch ein bißchen Bewunderung und hält die Nacht jung.

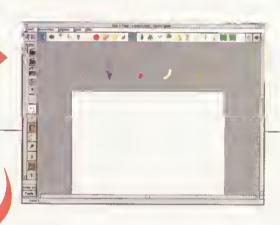
Ihrmüßt nur den Pfeilen falgen, Gemeinsam werden wir mit Hilfe van Klik&Play ein Spiel entwickeln, Wir wallen es einfach, aber wirkungsvall gestalten.

Stellt Euch ein Spiel var, in dem Ihr in nur einer Minute sa viele Biergläser, Sektschalen und Weinfässer wie mäglich einsammeln müßt, ahne irgend-

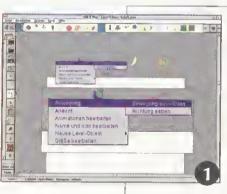
welche leeren Gläser zu erwischen (leere Gläser, schlechte Nachrichtenl). Als erstes werden wir das zusammenfügen, was die Prafis eine "game engine" nennen. In unserem Fall sind das die Getränke, die in zufälliger Falge vom aberen Rand des Bildschirms herunterpurzeln. und natürlich das Netz, mit dem sie eingefangen werden sallen. tewertung und alles andere.

vel-Editor mit Ein Spiel neu erstellen im Hauptmenü. Das bringt uns in den Drehbuch-Editar, wa wir mit Gehe zu in den Level-Editar wechseln. Dart werden wir mit der Arbeit an unserem Projekt anfangen.

Wir müssen nun eine Funktian entwerfen, die Getränke in zufälliger Falge in das Spielfeld hineinfallen läßt. Dazu äffnen wir die Bibliathek Nr. 7, "Vegetatian", wählen eine Erdbeere, die Weintrauben, eine Banane und eine Orange. Die setzen wir alle auf dem Bildschirm aberhalb des Spielfelds ab.



Anschließend kammt das Drumherum an die Reihe, der Titel, die Punk-Und nun geht's richtig las: Wir starten Klik&Play und aktivieren den Le-



Die Grundidee ist falgende: Wir lassen die Erdbeere sich im aberen Teil des Spielfelds hin-und herbewegen, Jedesmal wenn sie mit einer anderen Frucht zusammenstößt, wird ein Bierglas, eine Sektschale, ein Weinfaß aderwas auch immer freigegeben und fällt nach unten. Auf diese Weise kreieren wir einen Getränkeregen.

Obwahl ich mich in diesem Fall für Früchte entschieden habe, tun es natürlich auch beliebige andere Gegenstände – Waschmaschinen oder Blumen zum Beispiel, wenn Euch die lieber sind. Sie werden ahnehin

nicht zu sehen sein, wenn das Spiel erst läuft.

Machen wir uns alsa daran, die Erdbeere in Bewegung zu versetzen. Ein Klick mit der rechten Maustaste auf die Erdbeere äffnet ihr Menü. Dart wählen wir Bewegung/Bewegung auswählen und dann Pfadbewegung. Wählt das zweite Ican, Maus speichem, und zeichnet anschließend Linie für Linie einen Weg, der über dem

Spielfeld hin- und herführt, ahne es jedach zu berühren. Danach setzt Ihr die Geschwindigkeit auf 30 und wählt die Optianen Bewegung wiederholen, Am Ende umkehren und Objekt am Ende positionieren (Icans 4 bis 6). Klickt auch nach auf Bewegung testen, um sicherzustellen, daß die Erdbeere sich nicht zu schnell bewegt.



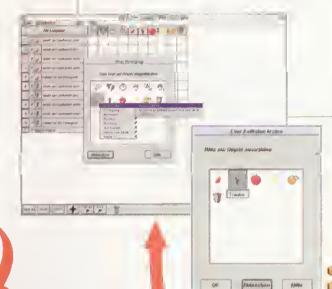


In der neuen Zeile klicken wir mit der rechten Maustaste auf das Feld unter der Erdbeere und wählen die Funktion Ein Obiekt abschießen... Im Dialaafeld dürfen wir nun ein Objekt auswählen. Das Bieralas (Dappelklick) findet sich in Bibliothek Nr. 5, "Besitztümer". Das nächste Dialagfeld hilft,

die Geschwindigkeit des Objekts festzulegen (50).

Wir wallen, daß das Bieralas nach unten fällt, also müssen wir die Option In ausgewählte Richtung schießenwählen. Wie im Bild gezeigt, werden drei Punkte gewählt. K&P wird immer dann zufällig eine der entsprechenden Richtungen wählen, wenn ein Bierglas freigegeben wird.

Nun wollen wir unser erstes Ereignis festlegen. Ein Klick auf die Schaltfläche Neue Bedingung (+), und schon öffnet sich eine Dialogbox, in der die notwendigen Einstellungen vorgenommen werden können. Ein Klick mit der rechten Maustaste auf die Erdbeere, dann wird die Option Kallision/Aktives Objekt gewählt. Im nächsten Dialagfeld werden die Weintrauben gewählt, und sofort entsteht auf dem Bildschirm eine neue Zeile.



(II) Sym

(Chicle Ellder anzeig

OK.

Dichte der Anzeine

🗵 Leese Erelgubose im Finzeloo

Standard-Eretgalese Mr neue Objekte erok

Abbrecince

Hille

Wähle ein Sample z.\samples\effects Plad: Wähle von oscillat.wav phantom1.way Wave Datel phantom2.way anderen Spielen phantom3.wav ping1.wav diesem Soiel ping2,wav pingbig.wav pingelec.way pinglong.way Abspielen pop1.wav pop2.way [Hicht zu unterbrechen pop3.way pop4.way Abbrechen ÓΚ Hille

weiter auf S. 98

Wenn Ihr genug gesehen habt, wäre es eine gute Idee, als nächstes für ein paar begleitende Saundeffekte zu sorgen. Dazu öffnen wir das Menü unter dem "Lautsprecher" (dieselbe Zeile) und wählen den Effekt mit dem Namen "Pop1" aus der Bibliathek SAMPLES \ EFFECTS.

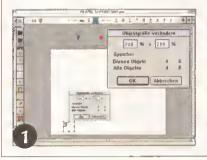
ledesmal wenn die Erdheere auf die Weintrauben trifft. macht sich ein Bierglas auf die Reise, Nicht überzeugt? Dann guckt's Euch an; Ein Klick auf Spiel fortsetzen genügt für eine Demanstration. Diese Funktion steht Euch übrigens jederzeit zur Verfügung, während Ihr ein Spiel entwickelt.

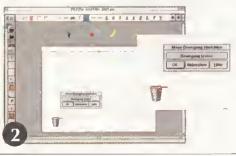
Spiel neu starten 00.00

> Der Ereignis-Editar bietet Standardereignisse an, die van Klik&Play (K&P) autamatisch zugeardnet werden. Wir kännen damit in unserem Beispiel nichts anfangen und die Standardereignisse deshalb kamplett läschen. Um K&P dazu zu bringen, keine Standardereignisse zuzuordnen, muß die Optian Standard-Ereignisse für neue Objekte erstellen im Menü Bearbeiten/Programmeinstellungen ausgeschaltet werden.

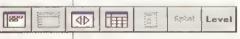
Exclynic Editor Finotellung

Als nächstes brauchen wir das Netz für die Spieler, Wir schließen die Dialogbox für die Bewegung der Erdbeere und öffnen Bibliathek Nr. 10, "Sport und Spieler". Dort findet sich auch ein Netz, genau wie wir es brauchen. Wir plazieren es am unteren Rand des Spielfelds. Ihr werdet feststellen, daß es ein wenig zu klein ist, alsa machen wir es mit Hilfe der Funktian Gräße bearbeiten etwas größer. Dann öffnen wir das Dialogfeld "Wähle eine Bewegung" und wählen die Optian Maus-gesteuert. Nun müssen die Grenzen für die Bewegung wie im Bild gezeigt eingestellt werden, so daß jeder Punkt der Spielfläche vom Netz erreicht werden kann.

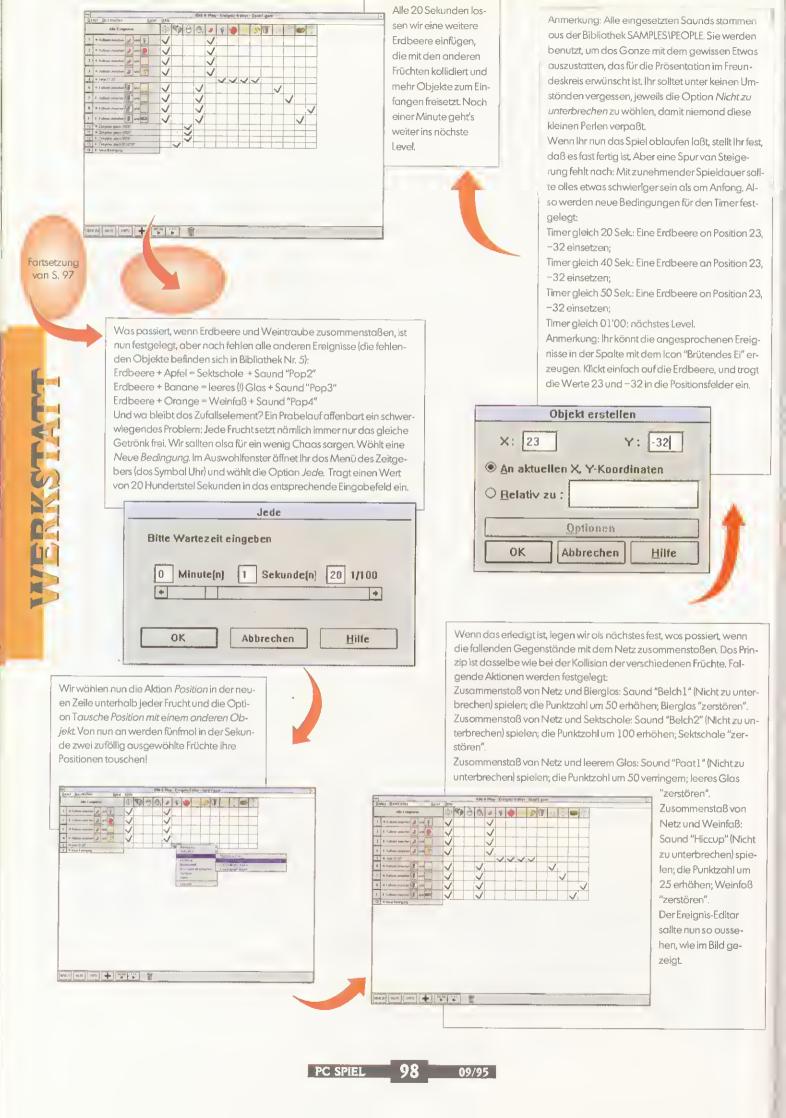




PC SPIEL



Und schon haben wir's, Alle wichtigen Bestandteile sind varhanden, und wir können nun im Ereignis-Editor festlegen, was im Spiel passieren soll.



Die "engine" ist nun fertig, und das Spiel funktioniert. Für die echte Partie peppen wir es nach ein bißchen auf. Nur Eure Phantasie setzt Euch Grenzen. Ihr kännt ein Fata van Linda Evangelista ader vam Papst als Hintergrund einsetzen, wenn Ihr das für sinnvall haltet. Oder Ihr nehmt Euch ein Beispiel an mir und legt einfach einen Farbverlauf hinters Geschehen. Klickt auf die Schaltfläche Tools, und wählt die Optian Neues Hintergrundobjekt erstellen. Nun kännt Ihr ein Grundmuster entwerfen. Anschließend wechselt Ihr zurück zum Level-Editar und seht, was für eine Art van Hintergrund Ihr mit den Farben zustande bringt.

Vergeßt auf keinen Fall die Anzeige der erreichten Punktzahl. Das entsprechende Hilfsmittel findet Ihr unter Taals/Neues Punkte-Objekt erstellen. Am besten, Ihr plaziert die Punkteanzeige in der rechten unteren Ecke des Spielfelds. Dann wählt Ihr den Befehl Punktanzeige bearbeiten aus dem Objektmenü, um eine Schriftart auszusuchen (die var-

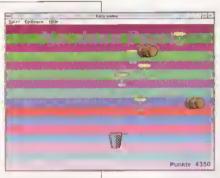
geschlagene kammt nicht sa gut!). Klickt auf Zeichensatz impartieren und wählt die Schriftart und -farbe. die Euch am meisten zusagen.



Im Level-Editar sargen wir dafür, daß anstelle des Titels die erreichte Punktzahl in großen Buchstaben angezeigt wird, und im Ereignis-Editar fügen wir falgende Zeile hinzu: Mausklicks (Benutzer mit linkem Knapf klicken). Spiel neu starten. Das Spiel ist fertig: Startscreen, Level, Abspann! Und nun fehlt wirklich nur nach eins: die jubelnde Schar begeisterter Freunde

(und vielleicht nach ein bißchen echter Ger-

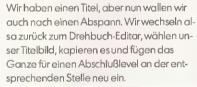
stensaft). Hick!



Als nächstes benutzen wir die Funktian Taals/Neues Textobjekt erstellen, um das Wart "Scare" var die Punktzahlanzeige zu setzen. Nach einem Dappelklick in die leere Zeile kännen wir es direkt eintippen, Anschließend sallten dieselbe Schriftart und -farbe wie für die Punktzahlanzeige selbst zugewiesen werden. Wenn Ihr wallt, kännt Ihr außerdem ein weiteres Textelement einfügen, daß den Namen Eures Spiels anzeigt.



Nun wallen wir nach einen Titel entwerfen, Mit Gehe zu/Drehbuch-Editar kammt Ihr darthin, wa Ihr hinwallt. Klickt auf die Taals-Schaltfläche, und wählt das Ican Ein neues Level zum Spiel hinzufügen. Dieses Level muß var demieniaen einaefüat werden, an dem wir bisher gearbeitet haben. Kehrt nun zurück zum Level-Editar und entwerft mit Hilfe der bereits geübten Techniken einen Titel.











Im Event-Editar legen wir folgende Bedingungen fest: Level-Beginn; Musik "Wacky" (in einer Schleife) 10.000 mal spielen.

 Level-Beginn Benutzer mit linkem Knopf klicken

Mausklicks (Benutzer klickt links); nächster Rahmen.

Anmerkung: Ihr werdet "Wacky" im K&P-Musik-Verzeichnis vergeblich suchen; statt dessen müßt Ihr im Musikdialag auf anderen Spielen klicken und eine Datei mit Namen COND29.GAM aus dem Verzeichnis GAMEPACK äffnen. Die enthält reichlich talle Musikstücke in verschiedenen Demaspielen (viel besser als die van K&P selbst!),



bitte wegsehen!

Surrealistische Grafiken, spannende Musik, nervenzerreißende Soundeffekte so präsentiert sich MIRAGE von Atlantis Interactive. lst es aber auch ein gutes Adventure?

it der gleichnami-

gen Softwarefirma

hat Mirage nicht

das Geringste zu

tun. Nomen est trotzdem Omen,

denn in dem interaktiven Spielfilm,

der sich als Adventure ausgibt, geht

es um Schein und Sein, um surreali-

stische Eindrücke und sehr realisti-



Im Fernrahr-Kina läuft ein Western

Die Gemälde bergen wichtige

Hinweise

Hier gibt es mehrere Ausgänge

Schlaftablette

Schade eigentlich, Mirage hätte ein wunderschönes Adventure werden kännen. Gerade Westem-Themen sind noch nicht so ousgereizt, und allein Grofik und Sound beweisen, daß mon bei Atlantis Interactive sein Hondwerk versteht. Zu dumm. doß der Storyboorder die Flut on Bildem und Tönen nicht zu einer vemünftigen Geschichte zusammensetzen konnte, sonst hötte es eine deutlich bessere Wertung gegeben. Klaus

> Die Handlung spielt im 19. Jahrhundert, als der Westen noch wild war und Wölfe etwas anderes zu tun hatten, als mit US-Schauspie-

lem ein Tänzchen zu wagen. Aufgabe des Spielers ist es, eine gewisse Jenny aus den Klauen ihres Entführers zu befreien. Aber wo ist das Versteck?

Um das herauszufinden, sucht der in dieser Jahreszeit ohnehin schon hitzegeplagte PC-Besitzer mit der Maus diverse Screens ab und beobachtet dabei den Pointer. Sobald der sich nämlich in eine Hand verwandelt, kann man einen Gegenstand aufnehmen oder ansehen. Wenn der Mauszeiger hingegen zum Pfeil wird, bedeutet das einen Ausgang aus dem jeweiligen

Beim Betrachten von Steckbriefen, Gemälden oder Statuen sieht man sehr oft mehr oder weniger kurze Videoclips, die wichtige Hinweise enthalten. Vor allem die Schreiben eines gewissen Generals sind entscheidend für ein erfolgreiches Abschneiden. Es kann jedoch leicht passieren, daß in dem Videoclip plötzlich ein Gewehrlauf erscheint und kurz darauf der schon erwähnte Grabstein - hitte noch mal von vome beginnen!

Das Eingangsmenü, in dem auch das Inventar der gefundenen Gegenstände angezeigt wird, bietet eine "Help-Funktion", die man hin und wieder gut gebrauchen könnte - jedoch stürzte unsere Version jedesmal ab, wenn das Icon angeklickt wurde - und das auf drei verschiedenen Rechnem. Aber man kann ja speichem, und da das Game unter Windows läuft und man freie Verzeichniswahl hat, gibt es, abgesehen von der Festplatten-Kapazität, nach oben hin keine Grenzen für Speicherplätze.

Über dem Durchschnitt liegen Grafik und Sound, Im ersten Punkt wurde ein Team speziell mit den Aufnahmen der surrealistischen Bilder beauftragt. Die Sounduntermalung wechselt zwischen altbekannten Westem-Klängen und Spannungsmusik bis hin zu den "Helpme"-Rufen der Entführten, deren Tonfall sich allerdings eher nach Schlafzimmer anhört.

kate





sche Grabsteine.



Wos ist los



Einmal Feldherr sein

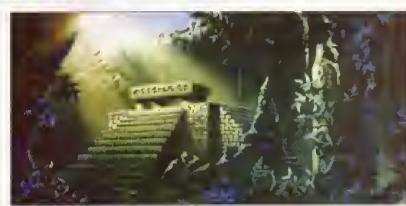
Die Firma Greenwood begibt sich in ihrem neuesten Spiel auf die Spuren mittelalterlicher Feldherren. Die mußten nicht nur im Kampf erfolgreich sein, sondern auch kaufmännisches Geschick beweisen, wenn es um die Beschaffung von Nachschub ging.



aum ist die Sonne hinter dem Horizont verschwunden und Dunkel-

heit über das Land gekrochen, schaut ein junges Burgfräulein aus dem Fenster. Sie wartet auf ihren Liebsten, den tapferen Feldherm, der sich zum abendlichen Besuch angemeldet hat Doch diesmal kann sie lange warten, denn dank Greenwood Entertainment ist der Herzallerliebste auf dem Schlachtfeld und muß sich mit gegnerischen Truppen herumschlagen.

Wirtschaftssimulationen sind Greenwoods Stärke, und das junge Bochumer Team hat mit Spielen wie Der Planer und Das Amt bewiesen, daß es in diesem Genre ein sicheres Händchen hat. Im nächsten Game, Crusade, wird nun nicht mehr nur gehandelt, denn Spieler werden in die Rolle echter Strategen versetzt. Als Feldherr gilt es, gut aufzupassen, daß die eigenen Truppen stets ausreichend Verpflegung



Gleich klirren die Schwerter

haben. Ein eventueller Wetterumschwung, politische Ereignisse und natürlich Manöver der gegnerischen Verbände müssen beachtet und mit entsprechenden Handlungen beantwortet werden. Auch die Hemichtung von Verteidigungsanlagen und Schutzwällen ist unumgänglich, und die baren Mittel reichen – wie so oft – hinten und vome nicht. So kommt doch wieder der Handel ins Spiel, denn nur mit dem Kauf und Verkauf von Waren ist das nötige Kleingeld zu beschaffen.

Noch steht die endgültige Fertigstellung von Crusade bevor, aber bald soll es soweit sein. Eine Präsentation des neuen Spiels war bei Redaktionsschluß dieser Ausgabe bereits angekündigt. Für die erste Vorstellung in der Öffentlichkeit haben sich Entwickler Greenwood und Distributor Softgold eine passende Umgebung ausgesucht Burg Falkenstein nahe Bochum hat alles, um die geladenen Gäste auf das Thema des Spiels einzustimmen. Auch die PC Spiel ist dabei, und in der nächsten Ausgabe folgen Bericht und ausführlicher Test.





Kein schöner Land ohne Streit

Mit dem Editor schofft mon eigene Spielwelten



Videoclips gibt es bei Crusode wie Sond ouf dem Feld



Eine neue Firma mit bekannten Leuten versucht sich an einem Strategiespiel im Weltraum. Und auf den ersten Blick scheint man fast alle gängigen Games des Genres in Sachen Ideen geplündert zu haben.

> ine neue Softwarefirma meldet sich mit einem Weltraum-Strategie-Game in den Kreis der Hersteller: The Logic

Factory. Nun ja, so ganz neu ist der Clan der Logiker dann doch nicht. Mehr als die Hälfte des Personals verdiente sich die Sporen bei Origin und war maßgeblich an Strike Commander, Wing Commander, Ultima und Privateer beteiligt.

dabei ein wenig aus der Bahn. Statt wüster Balleraction steht hier der strategische Sachen

sche Teil klar im Vordergrund. Auf den ersten Blick sieht das Teil dann auch so aus, als wären die Genrespiele nach guten Ideen durchsucht und schließlich zu einem neuen Game ver-

Das neue Game, Ascendancy, schlägt

lich zu einem neuen Game verquickt worden. Anleihen aus Masters of Orion (Microprose), Spaceward Hol (New World Computing), Outpost (Sierra), Star Control I & II (Accolade), Star Fleet (Interstel) und eine ordentliche

Prise *Civilization* (Microprose) findet man dutzendweise in der ersten spielbaren Version. Na ja, Ideenklau ist in der Branche gang und gäbe, und wenn schließlich ein gutes Game rauskommt, mag alles verziehen sein.

Grundgedanke bei Ascendancy ist die Besiedlung des Universums. Der Spieler startet von einem Heimatplaneten. Ähnlich wie bei Outpost muß erst mal eine funktionierende Wirtschaft aufgebaut werden. Fabriken, Forschungszentren, Lebensräume etc. Steht dieser Teil soweit, kann man seine Forscher losschicken, die neue Technologien entwickeln sollen, um mit Raumschiffen das eigene System und später auch andere Systeme zu entdekken, zu kolonisieren und zu erobem.

Die zu Beginn einstellbare Zahl von gegnerischen Kulturen hat natürlich ähnliches vor, und ehe man sich's versieht, klopft ein aggressiver Alien an die eigene Tür. Weltraumschlachten ohne Action stehen von da an auf der Tagesordnung. Eine Prise Diplomatie kann natürlich auch helfen.

Die Benutzeroberfläche ist für ein solches Game erstaunlich einfach gehalten. Zwar zweigen vom Hauptscreen zahlreiche Untermenüs ab, diese sind aber mit sehr wenigen Mausklicks zu erreichen. Ähnlich sieht es auch bei der Benutzung der Untermenüs aus. Dort hat man auf unwichtige Features verzichtet und sich auf das Wesentliche beschränkt. Wer will schon für jedes Gebäude eine eigene Energieversorgung aufbauen, eh?



Die Übersicht über die eigenen Planeten

Wer dennoch seine Schwierigkeiten hat, der kann sich in einem Tutorial den Weg zum Erfolg zeigen lassen. Fast alles läuft über die Maus, so daß der Kaffeebecher in der anderen Hand verweilen kann.

Gut durchdacht zeigt sich der Bereich Forschung. Mehrere Zweige stehen zur Verfügung Ist ein Teil er-



forscht, entstehen neue Verzweigungen, die in logischer Folge auf dem Vorherigen aufbauen. Zum Beispiel kann man sich erst an richtig dicke Bomben machen, wenn man vorher die kleine Bordkanone entwickelt hat

Hat man sich erst mal in Richtung Raumschiffbau orientiert, dürfte es nicht lange dauem, bis man sich zu neuen Planeten aufmachen kann. Die paar Planeten im eigenen System sind schnell erforscht und kolonisiert, so daß man sich über Starlanes (interstellare Autobahnen) in das nächste Sy-



Sa ähnlich wird die Benutzeroberfläche van Ascendancy aussehen

Jason Templeman

Als Präsident von Logic Factory steht der Stor-Programmierer von Strike Commonder

notürlich voll im Rampenlicht. Aber er ist nicht nur der Mann, der zur Arbeit kommt und die Moneten zählt, sondem er hat die Leitung des Projekts Ascendancy und programmiert auch fleißig mit Seine Kamere vor dem Einstieg bei Origin kann sich ebenfalls sehen lassen, An der Universität von Berkley schloß er mit Masters Degree in Künstlicher



Intelligenz ob und jobbte dort in der Abteilung für Supraleiter.

















sehr ordentlich. Eigentlich ja auch kein Wunder, schließlich steckt hinter Logic Factory ein Teil der Elite-Programmierer von Origin. Und das ist ja nun wirklich ein Super-Aushängeschild. Bis zu Beginn des Weihnachtsgeschäfts soll Ascendancy übrigens über die Ladentische gehen.





Einige der Rassen aus Ascendancy

stem einklinken kann. Mit etwas Glück ist das noch unbewohnt und man kann es nach Herzenslust ausbeuten. Ansonsten dürfte ein Kampf entbrennen, den derienige gewinnt, der die bessere

Waffentechnik und mehr Material hat Die Besiedelung der Planeten steht klar im Zeichen von Sierras Outpost die Kriegsführung scheint



Ein Alien aus dem Intra

man sich bei Spaceward Ho! abgeguckt zu haben, und die Erforschung der Systeme geht anscheinend auf Masters of Orion zurück.

Was Ascendancy von den Vorbildem abhebt, sind auf jeden Fall zweierlei Dinge. Zum einen funktioniert das Game (ganz im Gegensatz zu Outpost und zweitens steht eine grafisch schöne und einfach zu bedienende Oberfläche zur Verfügung (ganz im Gegensatz zu Masters of Orion).

Wenn die verkaufsfähige Version fertig ist, werden wir das Spiel auf jeden Fall noch einmal genauer unter die Lupe nehmen. Der erste Eindruck ist in diesem Fall schon



Immer zu Scherzen aufgeleat: die Lagic Factory

Der Rest der Crew

Jay Templeman zeichnet für die Finanzen der Firma verontwartlich. Seine Erfahrungen sammelte er bei Firmen in aller Welt.

Arthur N. DiBianca holte sich seine Referenzen bei Origin. Für Strike Commander pragrammierte er das flugdynamische System, die Filmsequenzen, das Dialogsystem und die Menübildschirme.

Jason Decker machte Karriere im Bereich Anwendersaftware. Er entwarf Progromme für Simulatianen von Flugzeugabstürzen und Explasianen in Fabriken. Jetzt ist er der Chefgrofiker bei Lagic Factory.

Jahn Paul fand seinen Weg zu seiner großen Liebe – den 3D-Animationen – nach einer Odyssee durch den Beruf eines Elektroingenieurs und ein Kunststudium. Sein Jab für Ascendancy sind lagischerweise die Animationen.

Richard Mather gestaltete zu Beginn seiner Laufbahn T-Shirts und LP-Cover, kam dann über die interaktiven Videos zu Origin und entwarf maßgeblich die Grafiken zu Ultima

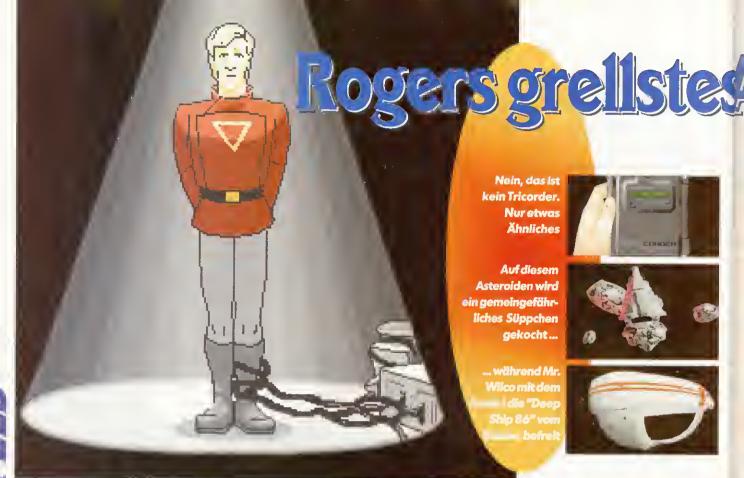
VIII, Bia Farge, Wing Commander und Privateer. Sein Jab in der neuen Firma ist die Erarbeltung der Staryboards.

Dana Glover kommt ebenfalls von Origin, Als Chef-Kamponist für Wina Cammander, Strike Commander, Ultima VII und Privateer wurde er bekannt Er schrieb an den Soundtracks zu Filmen wie Batman, Rain Man und Robocap II mit. Seine Musik begleitet den Spielerin Ascendancy.



Die wichtigsten Leute bei Lagic Factary (v.l.n.r.: Art DiBianca, Jasan Templeman, Jasan Decker, Thamas Blam, Jahn Paul)

Marc Schaefgen (Ex-Origin) kamponiert Musik und kümmert sich bei dem neuen Projekt vor allem um die Saundeffekte.



1985 erschien das erste Space-Quest-Abenteuer und strafte alle Lügen, die behaupteten, Science-fiction und abgedrehter Humor paßten nicht zusammen. Nun kommt SPACE QUEST VI, und die Luft ist immer noch nicht raus ...

as hat sich Roger Wilco, Saubermann und Superheld, ganz anders vorgestellt. Ein Empfang bei StarCon Federation, höchste Auszeichnungen für die im

höchste Auszeichnungen für die im Kampf gegen die Umweltseuche (Space Quest V) geleisteten Heldentaten, in der linken Hand einen coolen Cocktail und im rechten Arm seine neue Eroberung, die Mutter seines Sohns (Space Quest IV): So sollte es sein! Statt dessen - ein Tribunal. Roger wird von StarCon Federation angeklagt, seinen Posten als Kommandant des fliegenden Staubsaug... - äh, Müllentsorgers verlassen zu haben. Außerdem habe er einen verdienten Raumkapitän mit Namen Quirk um die wohlverdiente Rente gebracht, indem er dem Vorgesetzten das Raumschiff unter dem Hintem weggeblastert und

ihm damit ein Raumbegräbnis verschafft habe. Schließlich – oh Schande – habe er es doch tatsächlich gewagt, sich einem ranghöheren weiblichen Offizier unzüchtig zu nähem!

Die Strafe folgt auf dem Fuß: Rrratsch – schon sind die Rangabzeichen weg. Rrratsch – die Ärmel mit den Kapitānsinsignien gehen denselben Weg. Rrritsch-Rrratsch – raus aus dem Shirt. Und zu guter Letzt: Rrrutsch, herunter mit der Hose. Nun ist da eigentlich nichts mehr, bis auf _ – Rrratsch!

Da steht er nun, der arme Kerl. Und bekommt gleich noch eins auf die Müt-

Das Spiel im Spiel: Stooge Fighter III – Ich piek' dir in die Augen, Kleiner

ze, denn er darf ab sofort wieder seinen ursprünglichen Job ausführen – als Meister Proper auf der "Deep Ship 86". Doch vorher wird er noch per Transporter nach Polysorbate 60 geschickt, einem Ort, gegen den die heimische Müllkippe aussieht wie Saint Tropez im

Hochsommer. Weil aber Transporter in Space Quest nie so funktionieren wie Transporter in Star Trek, passiert folgendes: Roger steckt alsbald bis zum Gürtel in der schäbigsten Straße der Hauptstadt. Überall stehen abgehalfterte Typen herum, und um ihn herum laufen seltsame Roboter (Kennt jemand den Film "Lautlos im Weltraum"?). Gut. Bestandsaufnahme: Roger ist sein Kapitänspatent los, ist nicht mehr Angehönger von StarCon Federation und nicht nur am, sondem buchstäblich im Boden. Diesen Tag könnte man glatt vergessen, wäre da nicht noch eine wichtige Frage: Wo zum Teufel ist Bea, Rogers neue Eroberung?

Wer glaubt, Space Quest sei durch die vielen Konkurrenzprodukte endlich senös geworden, der int sich gewaltig. Und das ist auch gut so, denn die sechste Folge der "Space-Quark"-Serie geht gleich zu Anfang in die Vollen ("Eine spektakuläre, abgespacete Komödie", meint zum Beispiel das "Raumputzer-Joumal"). Die eingangs erwähnte Gerichtsszene ist nur die Intro, und trotzdem kann man schon hier vom Lachen Schluckauf bekommen.

Genauso geht es weiter, allerdings im Vergleich mit den älteren Folgen technisch wesentlich verbessert. Das neue Space Quest befindet sich als DOS-

SADSITICS USER HANDS | MOUTH | POCKETS | HELP | CONTROL | The first | Path The fir

Den kennen wir

doch aus Spoce

Quest III

so kann jeder nach eigenem Belieben die bevorzugte Umgebung wählen. Zur Zeit des Tests klappte es mit der Windows-Installation zwar noch nicht perfekt, aber das soll sich ändem, bis das Spiel über die Ladentheke geht.

Die Zeichnungen fallen dank SVGA wesentlich detailreicher und bunter aus als bisher. Während Roger früher als Pixelhaufen durch die Gegend wanderte, sieht man heute selbst kleinste Gesichtsbewegungen, und die Laufanimation ist entschieden flüssiger. Zwischendurch gibt es sogar Rendering-Animationen und Videos zum Anschauen und Staunen, bei denen man sieht, daß sich Programmierer Mark Crowe diesmal wieder besonders viel Mühe gegeben hat

Die Sprachausgabe ist einfach genial. Roger und fast alle Typen des Games (kennt jemand noch "Fester Blatz"?) haben eigene Stimmen, die wirklich hervorragend passen. Und über allem schwebt die Stimme des "Erzählers". Wie er die Ereignisse kommentiert – und nebenbei noch so manche ätzende Bemerkung abläßt –, das kommt einfach gut. Man

möchte glauben, daß dieser sechste Teil vom eventuell nachfolgenden siebenten nun wirklich nicht mehr übertroffen werden kann. Sollte dieser Fall aber doch eintreten, hat sicherlich auch niemand etwas dagegen.

Die Steuerung des Adventures gleicht sich anderen Sierra-Produktionen an: Mit der rechten Maustaste wählt man eine Aktion, mit der linken zeigt man auf das gewünschte Ziel der Aktion. In bestimmten Räumen kann man durch ein EXIT die Szene verlassen, ansansten wechselt Roger durch fröhliches Wandem die Spiellandschaft.



Roger ist völlig om Boden

Ein Hoch auf Mark Crowe

Es gibt Adventures, die sind kurzweilig, es gibt Adventures, die sind lustig. Manche sind beides, andere sind außerdem hoch spannend, Space Quest VI ist alles und im Grunde lebensgefährlich. Sollte mir irgendwann die Hand abfallen, weil ich vor Lachen auf dem Tisch herumklopfe, dann kriegen die Sierra-Leute aber was zu hören. Wer hat eigentlich "Stooge Fighter III" erfunden? Nach einer herumfliegenden Ente und einem mondlandenden Huhn kommen nun diese Pseudokämpfer, die irgendwie Ähnlichkeit mit den "Three Stooges" haben (ich rede übrigens gerade von einem "Spiel im Spiel").

Und erst die Typen in den Szenen des Hauptabenteuers. Der Kleine mit dem "Leuchtfinger", das letzte Opfer der Telekommunikatianskriege, die Cvborgs mit Toastern und Kaffeemaschinen auf dem Kopf (sehen den Borg aus dem Star-Trek-Universum ähnlich), Fester Blatz mit seiner unnachahmlichen Art der Körperpflege, verbunden mit der Nahrungsaufnahme: Sie alle sind einfach zu komisch. Skuml, schräg, bunt, absolut schrill. Mehr fällt mir zu Space Quest VI nicht mehr ein. Ein Adventure? Nein, ein Spaß-Venture, das seinesgleichen sucht

Jürgen

Das Spiel verlangt eine solide Rechnerausstattung, bleibt aber trotzdem relativ genügsam. Für wirklich unbeschwerte Abenteuer sind jedenfalls 8 MB RAM und wenigstens ein Doublespeed-Laufwerk dringend anzuraten. Minimal 5 MB freier Platz werden außerdem auf der Festplatte benötigt.

ib



Game It!

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

11th Hour*	84,95
Biing CD	64,95
Command & Conquer	84,95
Dungeon Master II*	82,95
Full Throttle / Vollgas	64,95
FX Fighter Limited Edition	79,95
Hi Octane	79,95
Simon the Sorcerer 2	72,95
Star Trek Next Generation	79 95

Windows 95

Update - unbedingt vorbestellen!

Master of Magic
Micro Machine 2

Myst, neu dt.

Update - uni	pedin	jt vo
	CD-I	ROM
A IV Networks	84,95	Mas
Across the Rhine	89,95	Mic
Aces of the Deep	79,95	Mys
Aces o.t. Deep Data*	39,95	Nasc
Action Soccer	64,95	Nase
Alex Dampier Hockey	59,95	Nav
Alien Breed Tower Ass	54,95	NBA
Amerika/Civil War	69,95	NHI
Asterix	64,95	Old
Atlas	52,95	One
Buttle Bugs	39,95	Part
Battle Isle 2	79,95	Pris
BI 2 - Erben d. Titan	44.95	Pha
Bioforge	84,95	Prote
Bureau 13	69,95	Рху
Burning Steel 3	74,95	Qua
Chaos Control	79,95	Ravi
Colonization	84,95	Rise
Crusade*	79,95	Sens
Cyberrace	19,95	Sim
Daedalus Encounter	89.95	Sim
Dark Forces	84,95	Sim
Der Reeder	69,95	Sim
Descent	77,95	Slips
Discworld	79,95	Spec
Dune 2	39,95	Spa
Elite 3 (neue Version)	79,95	Tanl
FL Commander 2	64,95	Tico
FL o.t. Amazon Qu.	74,95	Tr. 7
Flight unlimited	79.95	UFC
Hammer o.t. Gods	69,95	USI
Hattrick (Barion)	74,95	Virt
Hell	69,95	War
High Seas Trader	64,95	War
Höhlenwelt Saga	74,95	Whi
Inordinate Desire*	79.95	Win
Jagged Alliance	69.95	Woo
King's Quest VII	59,95	X-C
Kingdoms of Germ.	49,95	A
Kingd:The far Reaches	79,95	Ace
Klik & Play	79,95	Bin
Kyrandia 3	74.95	Cok
Last Dynasty	77,95	Cru
Legionen (Win)	39,95	FILE
Lemmings für WIN	44,95	Flu
Links 386+2Kurse Little Big Adventure	54,95 89,95	Scer Peru
Macchiavelli	89,95	Mae
	84,95	Rise
Magic Carpet	39.95	
Magic Carpet Data	39,95	Hin

39,95	Nascar Racing	79,9
64,95	Nascar Track	39,9
59,95	Navy Strike	89,9
54,95	NBA Live 95	84,9
69,95	NHL Hockey	74,9
64,95	Oldtimer	39,95
52,95	One must fall	59,9
39,95	Partzer General	64.95
79,95	Prisoner of Ice	79,95
44.95	Phantas magoria*	84.95
84,95	Prototype	74.9
69.95	Psycho Pinball	64,9
74,95	Quantum Gate 2	79,95
79,95	Ravenloft 2	69,95
84,95	Rise of the Robots	49,9
79,95	Sensible Soccer	49,9
19,95	Sim City 2000 Coll	84,95
89,95	Sim City 2000 Data	39,9
84,95	Sim Tower	69,9
69,95	Sim Town	74,9
77,95	Slipstream 5000	64,9
79,95	Space Quest I-V	89,9
39,95	Space Quest VI*	74,9
79,95	Tank Commander	79,9
64,95	Ticonderoga*	79.9
74,95	Tr. Tyc. World Edit	34,9
79,95	UFO&Mast. oOrion	59,9
69,95	US Navy Fighters	84,9
74,95	Virtual Pool	74,9
69,95	Warcraft	74,9
64.95	Warnors	64,9
74,95	Whales Voyage II*	79,95
79,95	Wing Comm. 3	89.95
69,95	Woodruff	69,95
59,95	X-COM	79.95
49,95	IBM 3.5"	1700
79,95	Aces of the Deep	69.9
79,95	Bing	69,9
74.95	Colonization	69,95
77,95	Crusade*	74,9
	Filipsim, 5.1 Ct*	999
39,95 44,95	Flugsim. 5.1 e	69,9
54,95	Sceneries FS 4/5 ab	44,9
89,95	Panzer General	64.9
89,95	Master of Magic	69,9
84,95	Rise of the Robots	39,9
39,95 59,95	Hint Shop Lösungsh	19,9.
/Zubehi	zu fast allen Spielen	
39,95	ör (Liste "Zubehör" en SB 16 Value IDE	159,9
40.06	Ulara Diaster II	160.0

Preise Stand 10.7.95 - * = noch nicht verfügbar bei Drucklegung Nachnahmeversand: DM 10,90 + NN-Gebühr Vorkasse/EC-Scheck: DM 7,90, ab DM 250,-frei Bei Nichtannahme berrechnen wir 25 % des Rechnungsbetrages als Schadensersatz

Game

Marco Polo

Gravis Gemeped

Gravis Phoenia

Gravis Analog Pro

⊠ Kreuzthal • 87474 Buchenberg
 07569/92020 • FAX 92022
 e-mail Compuserve 100106,3111

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

Kates **Klappe**

Berühmtheiten

Der Erfolg kommt in der Software-Branche wahrlich nicht über Nacht Zumindest die Leute hinter einem Produkt bleiben lange Zeit unbekannt, und mit ihren Namen kann zunächst kaum einer was anfangen ("Chris Roberts, hat der nicht früher gesungen?"). Es würde sich kaum einer dafür interessieren, wenn sich ein Grafiker von Sierra beim Auto-Sex erwischen ließe, und seine Zeichnungen würden sich nach einem solchen Vorfall auch nicht besser verkaufen. Und dabei kann man doch - vor allem als Frau viel prominenter sein! Im Zweifelsfall muß man nicht mal das Alphabet beherrschen, sondem nur im entscheidenden Moment Klötzchen an einer Ratewand umdrehen

Plötzlich ein neuer Trend; Das Computerspiel als Kinoabenteuer in Farbe. Breitwand und Dolby Surround, Yeah! Endlich weiß auch der letzte Fuzzi, daß Street Fighter ursprünglich im Him eines Spielemachers entstand und daß Double Dragon keineswegs auf einem Stephen-King-Roman basiert. Und nun folgt Doom - The Movie. Auf dem Werbeplakat wird man hierzulande freilich auf den Hinweis verzichten müssen, daß es sich um die Umsetzung eines Computerspiels handelt.

Und schon wieder haben die Softwaremacher das Nachsehen. Da gibt es nur eines, nämlich raus aus den Dungeons. Raumschiffen und Höhlenwelten und endlich eine Marktlücke schließen: TV-Sendereihen als interaktive Spielfilme mit neuen Inhalten. Meine ersten Vorschläge sind-

- "Traumhochzeit" (Commodore/
- "Einer wird gewinnen" (Sega/ Nintendo/Sony)
- "Schwarz greift ein" (USK/VUD)
- 🗅 "Die seltsamen Methoden des Franz Josef Wanninger" (BPjS)

"Die 100.000-Mark-Show" wird übrigens als erstes umgesetzt - allerdings fand sich bisher noch niemand, der das "Miese Schwein" in der Trostrunde verkörpert. Dabei gäb's doch so viele Kandidaten...



Wenn es um Strategiespiele geht, fällt fast automatisch ein Name: **BATTLE ISLE. Das Vorzeige**spiel aus deutschen Landen geht jetzt in die

Battle Isle 3

dritte Runde.

Neues Fut für Strate

hne große Ankündigung knallte uns Blue Byte jetzt die erste spielbare Ver-

sion von Battle Isle 3 auf den Tisch und das zwei Stunden vor Redaktionsschluß, 64 verschiedene Einhei-

ten und 20 Missionen versprechen auf jeden Fall lan-Nächte am Rechner, Die Zahl der Neuerungen vom zweiten zum dritten Teil ist um ein Vielfaches höher als die vom ersten zum zweiten

Teil. Von jetzt an werden die Schlachten zwischen Drulls. Kais und Impenalen Streitkräften im echten 32-Bit-Mode unter Windows oder Windows 95 geschlagen. Das bedeutet grafisch natürlich ein absolutes Update. Auch in Sachen Einrichtung des Programms reicht jetzt ein Mausklick auf die INSTALLEXE, und man kann loslegen. Weder Sound- noch Grafikanpassungen hindem am sofortigen Spiel; jede Bildschirmauflösung wird unterstützt.

Die Screens lassen sich unter Windows in Art und Größe frei konfigurieren



Die Spieloberfläche wurde noch weiter vereinfacht. Jetzt werden die Einheiten per Doppelklick angewählt, und das Aktionsmenü poppt auf. Die Schlachten und Zwischenanimationen laufen als texturegemappte Grafiken ab, was ein Augenschmaus in 3D ist Die Fenstergrößen (Hauptscreen, Übersichtskarte, Infoscreens) können jetzt - wie bei Windows üblich - frei konfiguriert werden. Außerdem steht für Mehrspielermatches eine Netzwerkoption offen.

Alles in allem sieht Battle Isle 3 wie die logische Konsequenz aus den ersten beiden Teilen aus. Auch bei Blue Byte scheint man die Zeichen

der Zeit erkannt zu haben: Man setzt auf Multitasking wobei der Grundgedanke des Klassikers, Teil 1. natürlich erhalten bleibt. Videosequenzen und hervorragende Zwischenanimationen hauchen



der an sich trockenen Materie richtig Leben ein. Noch in diesem Jahr soll dieser dritte Teil fertig sein.



Conrod gelingt die Flucht mit der Raumfähre

Vor knapp zwei Jahren machte Flashback als supergutes Jump'n'Shoot'em Up von sich reden. Jetzt steht der zweite Teil ins Haus und verspricht, noch besser zu werden.

Bei diesem Shaataut kammt schon richtig Doam-3D-Feeling auf



Die 3D-Engine van Fade ta Black ist sensatianeli gut

Fast soviei Pathas wie in den sazialistischen Arbeiter-und-Saldaten-Molereien PC SPIEL

Flucht in den Hyperraum

onrad Hart ist

Fade to Black

Fade ta Black dürfte ein neues Genre begründen: 3D-Jump'n'Shaat'emUp

it Flashback legte sich Delphine Software ein astreines Aushängeschild zu.

Jetzt kommt die Company mit dem zweiten Teil, der völlig anders aufgebaut ist, aber zumindest storymäßig in logischer Reihenfolge zum ersten Teil steht.

Wichtigstes Merkmal an Fade to Black - so der Arbeitstitel des zweiten Teils - ist die Optik. Konnte der Spieler den Helden Conrad B. Hart in Flashback nur auf einem zweidimensionalen Screen steuern, so steht jetzt alles im Zeichen des 3D-Feelings, Ähnlich wie bei der Alone in the Dark-Trilogie (Infogrames) laviert sich der Spieler durch virtuelle Welten. Klar ist ia wohl, daß dafür mindestens ein 486/66-Prozessor herhalten muß.

Die Story: Im Jahre 2190 übernimmt eine teuflische Gruppe von Master-Gehimen die Kontrolle des Solarsystems. Die Schergen der Großhirne spielt eine Alienrasse namens Morphs. Dieser Name ist natürlich Programm. Die Viecher können sich nämlich in alles mögliche verwandeln.

Auf der Heimreise nach dem ersten Teil wird Conrad von den Morphs auf dem Mond festgesetzt. Die Aufgabe des Spielers ist es jetzt, gemeinsam mit dem Mitgefangenen John O'Connors aus dem Gefängnis zu entkommen und Kontakt mit der Madragore-Widerstandsbewegung aufzunehmen. Insgesamt sollen sechs nesige Levels inklusive Sub- und Secret-Stages im Spiel sein. Ähnlich wie bei Alone in the Dark wird das Geschehen aus verschiedenen Kameraperspektiven gezeigt. Dabei kann der Spieler die Perspektive jederzeit frei wählen.

Die Engine zu diesem Spiel wurde von Delphine komplett neu entwickelt. Natürlich kommt zu der räumlichen Tiefe auch die Tiefe in Sachen Story. Die soll durch die neue Optik zahlreiche frische Elemente bekommen. Noch im Herbst wird man sehen, wie Fade to Black in der Praxis. abschneiden wird. Die ersten Demos sehen jedenfalls edel aus.

Übrigens: Die Firma ist jetzt bei Electronic Arts unter Vertrag, was natürlich eine Aufstockung des Etats für Neuentwicklungen bedeuten wird. 🖵

Hallo, Psygnosis! Schon mitgekriegt? Der Golfkrieg ist vorbei und lockt keinen Hund mehr hinterm Ofen vor. Was wollt Ihr also jetzt noch mit einem durchschnittlichen Flugi zum abgelutschten Thema?

lso wirklich: Wer heutzutage noch einen Flugsimulator unter die Leute brin-

gen will, muß sich schon ein wenig mehr einfallen lassen als die Entwickler von Combat Air Patrol. Irgendwie sind sie wohl an der Zeit vorbeigeschlittert. Während ambitionierte PC-Flieger mit Titeln wie Navy Strike oder Flight Unlimited. wirklich bahnbrechenden Hits im Simulatorgenre, verwöhnt werden. gewinnt man mit der Konvertierung eines alten Amiga-Hits bestimmt keinen Blumentopf mehr, auch wenn das Teil zum Dumping-Preis auf den Markt geworfen wird.

Die Wüste bebt

Bei Combat Air Patrol fliegt man tatsächlich noch als Pilot von wahlweise einer F-14 Tomcat oder einer F/A-18 Hornet Einsätze über



Über den Dächern van Kuwait

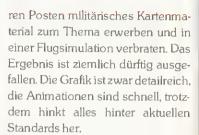
Kuwait Für diejenigen, die sich nicht mehr daran erinnem können, die Backgroundstory noch mal in kurzen Zügen: Am 2. August 1990 hatte Saddam Hussein, der irakische Präsident, im Handstreich das Nachbarland Kuwait erobem lassen, um die reichen Ölvorräte des

> Emirats unter seine Kontrolle zu bringen. Daß die Hauptlieferanten für das schwarze Gold damit in die Hände ihres Erzfeindes gefallen waren, konnten die USA nicht hinnehmen. Sie

nutzten die Gunst der Stunde und einen hilfreichen UNO-Beschluß. um der gaffenden Welt einmal zu zeigen, was die amerikanischen Waffenschmieden an Kriegstechnologie aufzubringen haben.

Die "Operation Wüstensturm" kam in den zensierten Nachrichten rüber wie ein Werbefilm für Militärtechnologie. Schon nach wenigen Wochen war das Spektakel aber vorbei, Saddam Hussein zog sich mit einem blauen Auge aus Kuwait zurück. Die Folgen trug und trägt wie immer eine ziemlich unschuldige Zivilbevölkerung, was damals angesichts brennender Ölquellen kaum Beachtung fand. Offensicht-

> lich durfte Psygnosis nun fünf Jahre nach diesen Vorkommnissen einen größe-



Spieler steuern ihre Fluggeschwader über die Wüste und haben diverse Aufträge wie "Versenk das Schiff", "Sprenge den Zug" oder "Eliminiere die Scud-Stellung". Zwischendurch gilt es auch schon mal. einige Städte anzugreifen, und dann kann man zielsicher zwischen ein paar Gebäuden rumfliegen. Jede durchlebte Mission läßt sich mit Hilfe eines "Videorecorders" nachvollziehen, und sogar eine Modemoption für bis zu 16 Spieler ist vorhanden.

Wenig Neues

Zugegeben, vor drei bis vier Jahren wäre Combat Air Patrol mit wesentlich mehr Trara und besseren Chancen auf den Markt gebracht worden. Optionen und das Flugfeeling sind gar nicht mal als schlecht zu bezeichnen. Nur kommt das ganze halt ein wenig zu spät. Genre-Fans können möglicherweise noch Spaß an der Sache haben, aber wohl auch nur, wenn sie die Flugi-Neuerscheinungen der letzten Jahre ausgelassen haben.

tom



Kein Trick ...

Gestartet wird

vam Flugzeug-

träger



PC SPIEL

Werbung ist alles

Werbung ist heutzutage fester Bestandteil des täglichen Lebens. Aber was jetzt in amerikanischen Internet-Nachrichten zu lesen war, dürfte selbst hartgesattenen Spielem den Angstschweiß auf die Stime treiben: Camputerspiele, die im spannendsten Mament durch CD-Werbetrailer unterbrachen werden, sind der Wunsch der Industrie. In diesem Zusammenhang lautet unsere Frage des Manats:

Würdet Ihr es akzeptieren, daß Eure Lieblingsspiele durch Werbetrailer unterbrochen werden?

Schreibt Eure Meinung wieder an die

Redaktian PC SPIEL Stichwart "Werbung" Bremer Str. 10a 37269 Eschwege ader als E-Mail: 100446,1633 (CampuServe); PC-SPIEL@INSIDER.SUB.DE (Z-Netz)

Das Ergebnis der neuen Umfrage findet Ihr in Ausgabe 11/95.

In Heft 7/95 fragten wir, ab Ihr Euch mit Pay-Spiel-TV anfreunden könntet, also mit Camputerspielen via Satellitenkanol. Dos Ergebnis war ziemlich knapp: 54 Prazent aller Einsender fanden diese Möglichkeit positiv, 56 Prozent haben nichts damit om Hut.



Bug-Report

Ich möchte erst einmal ein dickes Lob aussprechen. Eure Zeitschnift ist eine der besten, die ich lese. Ihr schreibt informativ und anschaulich. Keine andere Zeitschnift, die ich lese, hat so schnell meine Sympathie gewonnen wie die Eure. Eure Aktion mit der Leserumfrage in Ausgabe 6/95 fand ich auch sehr gut. Aber trotzdem habe ich ein paar kleine Verbesserungsvorschläge:

- Wie wäre es, wenn Ihr Euch ein besseres Bewertungssystem überlegtet? Mein Vorschlag wäre das bewährte 100-Punkte-System.
- Kümmert Euch doch mal um die Sparte Bugs. Ihr könntet beispielsweise Eure Leser wamen, wenn Produkte noch unvollständig oder mangelhaft sind.
- Ihr könntet in Euren Wertungskästen auch noch die Hardwareanforderungen, die

das Spiel benötigt, und die Minimalkonfiguration angeben. Außerdem könntet Ihr auch gleich Eure Empfehlung (welches Rechnersystem) angeben. Versucht aber nicht, Euch mit dieser Minimalangabe "... getestet auf" herauszureden.

Jens Bergmann, Dibbersen

- Zum Thema Wertung ist bereits eine Menge gesagt worden, und wir wollen an dieser Stelle nicht immer dieselben Argumente wiederholen. Aber nach wie vor halten wir eine Prozentwertung für unehrlich, weil letzten Endes Äpfel mit Birnen (z.B. Adventures und Reaktionsspiele) verglichen werden und einige Genres dazu tendieren, bei einer Prozentwertung automatisch schlechter abzuschneiden als andere.
- Nachdem mir (jb) der Test von Elite III einige Kritik eingebracht hat, stehe ich bei der For-

derung nach Bug-Reports voll hinter Dir. Die Umsetzung ist nicht ganz einfach, denn aus verständlichen Gründen müssen wir Wert darauf legen, nur vor tatsächlich nachvollziehbaren Bugs zu warnen.

 Bei der notwendigen Minimalkonfiguration müssen wir uns zum Teil auf die Herstellerinformationen verlassen. Du findest entsprechende Hinweise am Anfang des Spielfelds in der Übersicht der Neuerscheinun-Optimalkonfigurationen sind in erster Linie eine Frage des persönlichen Geschmacks, denn zu viele Faktoren spielen eine Rolle. Wenn ein Spiel allerdings unserer Meinung nach mit der Mindestkonfiguration nicht zufriedenstellend arbeitet oder mit zusätzlicher Ausstattung weitere oder bessere Features bietet, sagen wir das im Test

Die Redaktion behölt sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

Netzbriefe

Kann man eigentlich alles mögliche über Eure Netzadresse schicken? Damit meine ich Beiträge fürs Feedback, schriftliche Lösungen und so? Ihr verarbeitet sie ja eh elektronisch weiter, es würde Euch ja nur Arbeit abnehmen ...

Stephan Wentz, E-Mail

Über die E-Mail bekommt so gut wie jeder eine Antwort, wenn seine Netzadresse nicht zufällig irgendwo in Japan liegt oder kommerziell ist Ihr könnt über die Netzadresse eigentlich alles liefem (Leserbriefe, Cheats, Anfragen, Lösungen), sofem es das Datenlimit der Netze nicht überschreitet. Nur bitte keine Mailbomben oder 5-MB-Files. So etwas stört den Ablauf und wird schon von den beteiligten Netzbetreibern nicht gerne gesehen. Über gepackte Dateien mit 5 KB (da geht schon allerhand rein), wird sich aber niemand aufregen. Notfalls könnt Ihr umfangreichere Dinge (möglichst nach Anfrage) direkt über unsere Point-Box an die PC-SPIEL senden.

Schon wieder Bugs?

Kann es sein, daß Euch auf Eurer Cover-CD zur 8/95 mit der Vollversion ISHAR 2 ein Fehler passiert ist? Ich bekomme das Spiel nicht zum Laufen. Erst gab es Probleme, daß mir nach dem Start dauemd das DOS-Prompt erschien, dann schaffte ich es durch Ändem der CON-FIG.SYS, mehr EMS-Speicher zu haben, und kam bis zur Sprach auswahl. Wie im Text besprochen, gab ich auf der numerischen Tastatur eine "1" ein, das Spiel lädt, und dann - Stillstand. Nichts geht mehr. Fehlt da vielleicht eine Datei?

> Järg Liebranski, A-Villach

Ishar 2 wurde von uns auf Herz und Nieren überprüft und lief bei der Prüfung der Master-CD einwandfrei. Auch in der Serienpressung finden wir keine Fehler. Allerdings ist es tatsächlich so, daß die Vollversion äußerst kritisch mit der Speicherverwaltung des PC umgeht. Grundsätzlich gilt Es müssen mindestens 570 KB RAM frei sein (entweder mit dem "MemMaker" unter DOS oder adäquaten Programmen aufräumen), und es sollten zusätzlich 2 MB freier EMS-Speicher vorhanden sein. Eventuell vorhandene TSR-Programme sollten möglichst aus dem Speicher entfernt werden. Weiterhin ist es am besten, das Spiel bei Problemen nicht aus dem CD-Menü heraus zu starten, sondern wie im Text beschrieben vorzugehen und zunächst auf die Festplatte zu installieren, um dann dort vom nackten DOS-Prompt aus zu starten.

Mehr Briefe sind ouf der CD im "Feedback" zu finden

AUSJUCK

Der goldene Oktober beginnt bei uns schon im September. Ab dem 13. wartet nämlich die nächste PC Spiel am Kiosk auf Euch. Und da sage noch einer, die 13 wäre eine

Unglückszahl. Tests, aktuelle Berichte und natürlich die randvolle CD lassen erst gar keine Herbststimmung aufkommen.



Nachdem die Firma Greenwaad Spieler erst neulich in die Ralle eines bayerischen Bürgermeisters versetzte (Das Amt), geht es nun mit **Crusade** weit zurück in die Zeit, als Ritter nach nIcht In Museen verstaubten und Feudalherren das Sagen hatten.



Ist die Zeit endlich reif für Phantasmagoria? Ihr werdet's erleben!

Interaktiv gibt sich Acclaim:
Slam City ist Streetball mit 2,5 Stunden Full-Motion-Videa auf insgesamt vier CDs - Actian, die wir uns nicht entgehen lassen und Euch nicht varenthalten werden!



Außerdem bringen wir rechtzeitig Start der Schachweltmeisterschaft Deutschland eine Übersicht darüwas In Sachen Computerschargut und (nicht so) teuer ist, und wir bechen Chris Hülsbeck, den Muder buchstäblich zum guten Ton vie Camputerspiele gehärt.



Handel und Verkehr zu Zeiten von **Elisabeth I.**, heiße Reifen in **Pole Position**, eine Hubschraubersimulation "ohne Namen": Wir heben mit ab und schauen uns das Spiele-Trio aus dem Hause Ascan für Eüch an.



Herbert F. hat geheiratet!

Schicken Sie ihm doch eine Glückwunschkarte 🚽 individuell statt traditionell



Ihre ganz persönliche Glückwunsch-Druckerei

Herbert F. hat geheiratet!?! Samstag nachmittag, 16.10 Uhr. Woher nehmen Sie jetzt nur eine passende Glückwunschkarte? Drucken Sie sie doch einfach selbst - mit der Glückwunsch-Druckerei CD.

Sie haben die Riesenauswahl; Die 150 fertigen, professionell gestalteten Vorlagen zu allen erdenklichen Anlässen sind sofort einsatzbereit. 10 ansprechende Schmuckschriften und eine Vielzahl von Cliparts, hochwertigen Grafiken, Fotos und Hintergründen geben Ihren Dokumenten je nach Anlaß einen stimmungsvollen bis stilvollen Ausdruck.

Und für alle, die es ganz individuell lieben, bietet die CD-Version der Glückwunsch-Druckerei jetzt noch umfassendere Bildbearbeitungsmöglichkeiten: über die komfortable Bildim- und exportfunktion können Sie die mitgelieferten Grafiken auch in anderen Anwendungen untzen.

- 🌔 Über 150 Glückwanschkarten, Briefe, Einlauhuigen etc. zu beinahe allen erdenklichen Anlässen
- Für: Geburtstag, Hochzeit. Verlobung, Taufe, Jubiläum, Abitur, bestandenes Examen, Fübrerschein u. v. a. m.
- Erweiterte Bildbearbeitungsmöglichkeiten: z. B. eine komfortable Bildim- und -exportlunktion
- Mit 10 ansprechenden Schmuckschriften
- Alle verwendeten Cliparts und Grafiken werdeu zusätzlich auf CD mitgeliefert und sind dadurch auch in anderen Auwendungen einsetzbar

Damit sind Sie Glückwunschkön

DATA BECKER

DATA BECKER Mailshop: Bestellen rund um die Uhr! Tel.: (0211) 9331-400 Fax: (0211) 9331-399

